¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!

XBOX

Re... ...cial Xbox. Edición Española

REPORTAJE

LOS MEJORES JUEGOS DE 2004

- BC
- Halo 2
- Doom 3
- Fable
- Jade Empire
- Half-Life 2
- Driv3r
- Silent Hill 4
- Thief 3
- Star Wars: Battlefront
- Sudeki
- Ninja Gaiden
- Splinter Cell: Pandora Tomorrow

CLASE MAESTRA

RAINBOW SIX 3

Todas las claves para vencer a los terroristas

ANALIZAMOS LAS ÚLTIMAS NOVEDADES

BEYOND GOOD & EVIL

PRINCE OF PERSIA

DEUS EX: INVISIBLE WAR

JAMES BOND 007: TODO O NADA

Y ADEMÁS: CARVE, ROGUE OPS, THE BALDUR'S GATE 2, WRATH UNLEASHED, ARMED & DANGEROUS

NÚM. 25 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €

MC EDICIONES

8 414090 226943 00025



LOS MEJORES JUEGOS PARA TU MÓVIL

Tom Clancy's SPLINTER CELL EXTENDED OPS.



¡Descubre el nuevo episodio de Sam Fisher!
Nuevas armas, nuevos enemigos, más acción y sobretodo...
¡ más infiltración!





Envía un SMS al 5525** **¡Sólo 3,12 € IVA inc.!**

con la palabra JUEGO OX4X3 y sigue las instrucciones. Ej. JUEGO OX4X3 al 5525

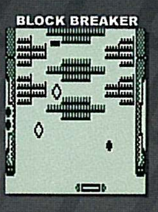
DISPAROS: SIBERIAN STRIKE · EARTH INVASION · PLANET ZERO · RAINBOW SIX 3® RAVEN SHIELD · BLOCK BREAKER











AVENTURA: PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO · PRINCE OF PERSIA® HAREM ADVENTURES · RAYMAN®3 · GULO'S TALE





ACCIÓN: XIII · TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® EXTENDED OPS · TOM CLANCY'S SPLINTER CELL® · RAIL RIDER · NIGHTMARE CREATURES™ · SUMMER VOLLEY



REFLEXIÓN: SOLITAIRE · GAMELOFT CASINO · LOCK'EM UP





O llama al 806 556 555*
y sigue las instrucciones.

Atención tu teléfono tiene que estar configurado para wap.
Si tienes alguna duda, contáctanos en www.gameloft.com en la sección de ayuda.

DEPORTES: MARCEL DESAILLY PRO SOCCER · SKATE & SLAM · RAYMAN® BOWLING · RAYMAN® GOLF · SPEED DEVILS™

* Via 806: 1,06 €/min desde una linea fija y 1,40 €/min desde un móvil, IVA includ

** Via SMS te cargan 1,04€/SMS (3 SMS por la descarga de juego). También incurrirás en los costes de SMS y WAP que tengas contratados con tu operador. Deberás tener SUFICIENTE crédito para recibir el juego.
Nos reservamos el derecho de utilizar los datos enviados para posibles operaciones futuras. Gameloft podrá contactarte via sms para ofrecerte nuevas promociones de sus juegos. Dispones no obstante, de un derecho de acceso, de rectificación y de limitación de datos, ya que somos los únicos destinatarios de los mismos.
Para ello puedes dirigirte a www.gameloft.com

Móviles compatibles













Sony Ericsson T610 · Nokia 3510i · Samsung E700 · LG 5300i · Motorola V500

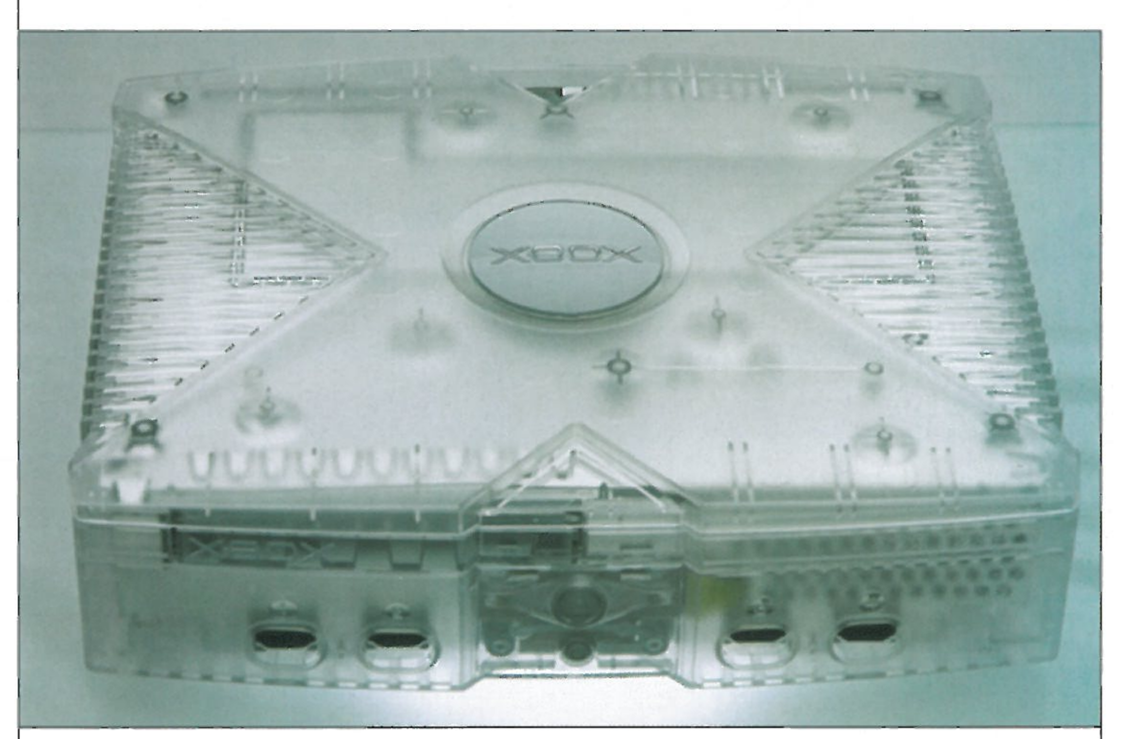
No todos los juegos están disponibles para todos los terminales.

Nokia 3510i, Nokia 7210, 7250, 6610, 6100, 5100, 3300, 3100, 3200, 6800, Nokia 7650, 3650, Nokia 3410, N-Gage
Sony Ericsson T610, Sony Ericsson Z600
Motorola T720, Motorola V300, V500, V525, V600
Sharp GX10, Sharp GX20
Samsung E700
LG 5300i, 5400, 7100
Sagem My V-65
Siemens C55,C60,M50,M55,MC60,SL45i,SL55,S55

Más juegos y más móviles en



www.gameloft.com



Consolida2



EN LAS ÚLTIMAS semanas una serie de acontecimientos han convergido de tal forma que el número 2 ha cobrado de forma fortuita una inusual relevancia en todo lo relacionado con la consola de Microsoft. Por un lado, y como sin duda los más observadores no habréis dejado pasar por alto, se cumplen ahora dos años de la salida de Xbox al mercado europeo, lo cual evidentemente coincide también con el segundo cumpleaños de nuestra propia publicación. Ambos hechos nos llenan ciertamente de una inmensa alegría, y de ambos, claro está, os queremos hacer participes ya que gracias a vosotros podemos celebrar ambas efemérides.

No queremos extendernos demasiado en hacer balance de este periodo, pero sí se nos ha pasado por la cabeza volver la vista atrás y repasar lo que escribimos en este mismo apartado de la revista hace justamente un año. En aquel entonces nos enorgullecíamos de poder declarar a los cuatro vientos que ya se había vendido la impresionante cifra de 8 millones de consolas en todo el mundo. Hoy, un año después, esa cantidad se ha quedado pequeña, pues en un reciente comunicado Microsoft ha informado de que el parque a nivel mundial de Xbox ya alcanza las 14 millones de unidades, 4 de ellas distribuidas por nuestro continente. Éste no es el único dato impactante que se ha revelado en las últimas semanas: también podríamos hablar de los más de 750.000 suscriptores del servicio *Xbox Live* (100.000 de ellos europeos), de las 4 millones de unidades que *Halo* ha conseguido vender ya, o de los 5,2 juegos adquiridos por cada usuario de Xbox. En otras palabras, la consola de Microsoft está alcanzando su plenitud, y en este año, que va ser de consolidación, viviremos un periodo de madurez que dará frutos tan jugosos como *Halo 2, Ninja Gaiden* o *Fable*. Os aconsejamos que no os perdáis el reportaje que incluimos este mismo mes para estar al tanto de todos los bombazos que nos esperan.

Cambiando de tema, pero sin abandonar el número 2, en estos últimos días se han disparado los rumores acerca de Xbox 2. Que si saldrá a finales de 2005, que si tendrá tres procesadores paralelos, que se incluirá o no disco duro, que si será o no compatible con Xbox, que si tendrá tal cantidad de memoria, que si utilizará tal formato de DVD u otro sistema de almacenamiento... todo papel mojado. Microsoft no va a soltar por el momento prenda de forma oficial, y los rumores son sólo eso, rumores, independientemente de quién los lance o a quién se cite como supuesta fuente de la «información». En lo único que cabe confiar es en la pericia de Microsoft como compañía y en la experiencia acumulada en este sector durante estos dos difíciles años. Tengamos, pues, fe en sus conocimientos y seguramente no nos decepcionarán.

Sólo una última cosa para acabar, una efeméride como ésta merecía un icono que le sirviese de estandarte, y ese algo es el lanzamiento de una edición limitada de la consola de Microsoft: responde al nombre de Xbox Crystal, es translucida -como los dos mandos que la acompañan-, vale 199€ y se va a convertir en un objeto de culto para coleccionistas. Buscadla, ya está disponible.

José Emilio Barbero
Director



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Àlex Ventosa, Carles Sierra, José Luís Coto, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Lourdes Gata
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz (carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta
y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
03/04

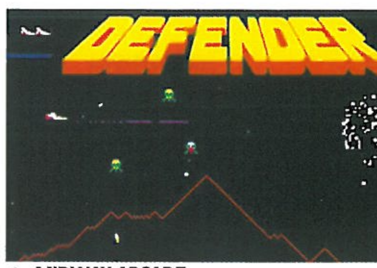




DEUS EX: INVISIBLE WAR

En un futuro, todos los shooters deberían ser así. Una de las secuelas más esperadas es ya toda una realidad.

036



↑ MIDWAY ARCADE TREASURES // 042



↑ WRATH UNLEASHED// 060



↑ ROGUE OPS // 066



REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

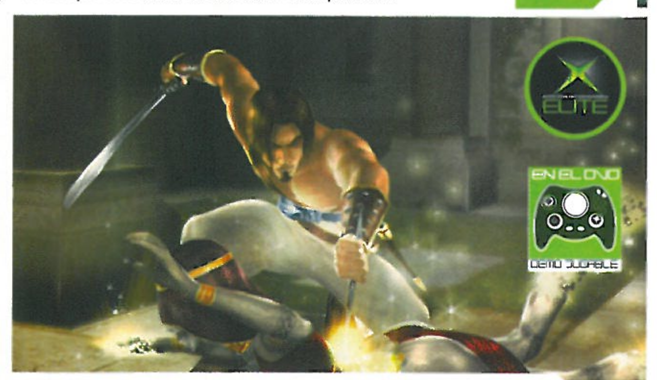
Sumario>25



BEYOND GOOD & EVIL

Con la ayuda de una cámara digital y los desvelos de Zerdy tienes que descubrir una horrible conspiración.

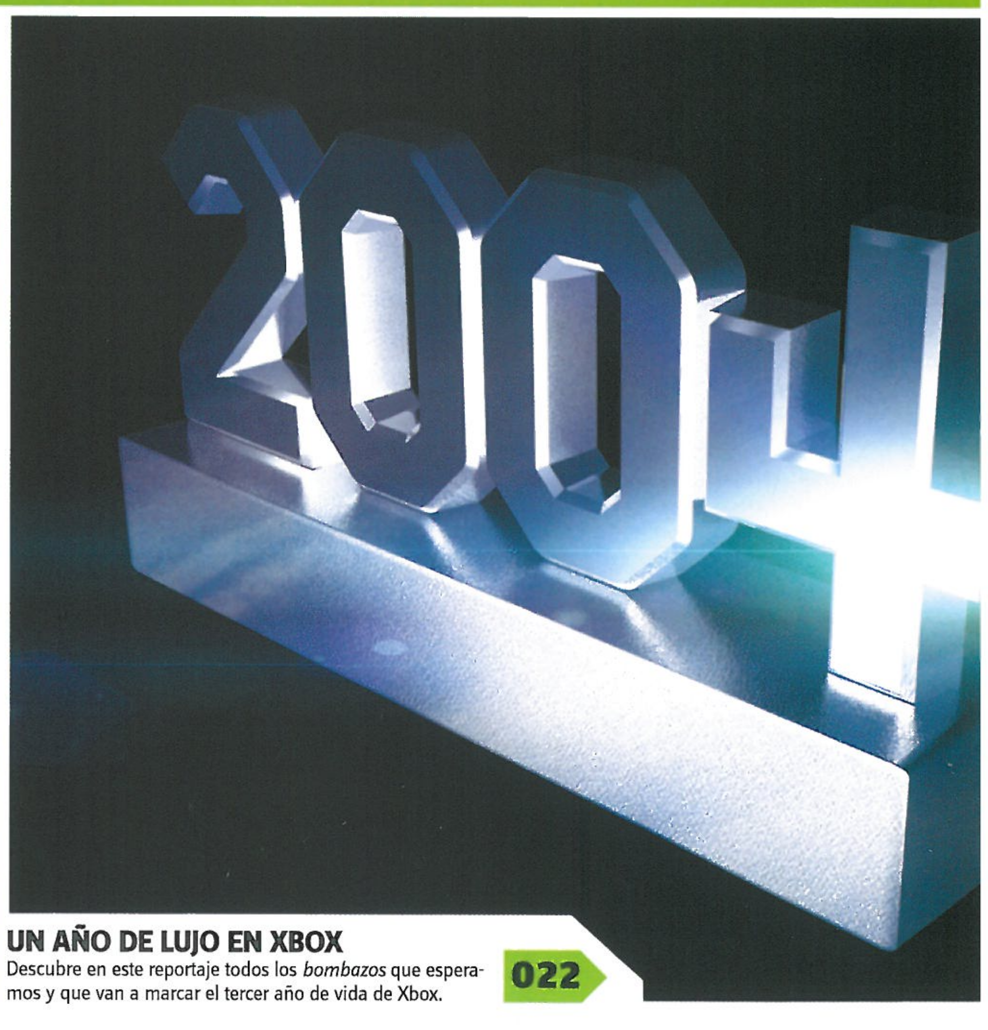
044



PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

La versión Xbox rescata a este clásico y lo adapta con un acierto envidiable a los sistemas de última generación.

048



UN AÑO DE LUJO EN XBOX

Descubre en este reportaje todos los *bombazos* que esperamos y que van a marcar el tercer año de vida de Xbox.

022



ADVENT RISING

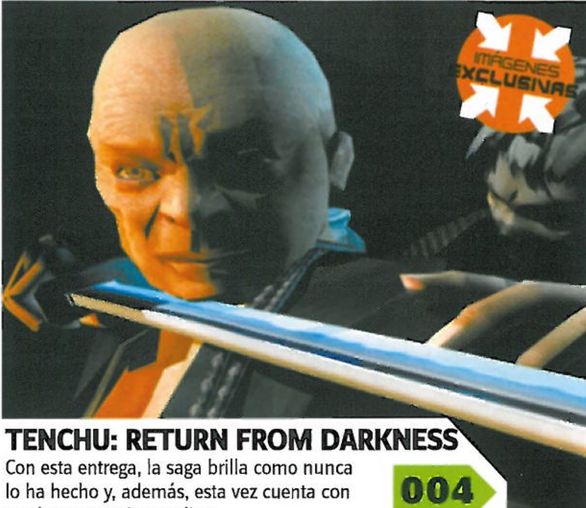
006

Robert Mustard, diseñador jefe de *Advent Rising*: «Queremos hacer el mejor juego que jamás haya existido».

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE II

Aunque se ciñe a la fórmula de RPG orientado a la acción, hay algunas novedades de gran interés.

054



TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

Con esta entrega, la saga brilla como nunca lo ha hecho y, además, esta vez cuenta con modo cooperativo *on line*.

004



XBOX LIVE

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles.

074

ARMED & DANGEROUS

058

Acción desquiciante, guión hilarante y un brillante ejercicio que demuestra cómo reunir mil y un despropósitos de forma sobresaliente.



JAMES BOND 007 TODO O NADA

062

La nueva entrega de Bond tiene un aspecto formidable, se deja controlar casi a la perfección y cuenta con una jugabilidad muy divertida.

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJE

ANÁLISIS

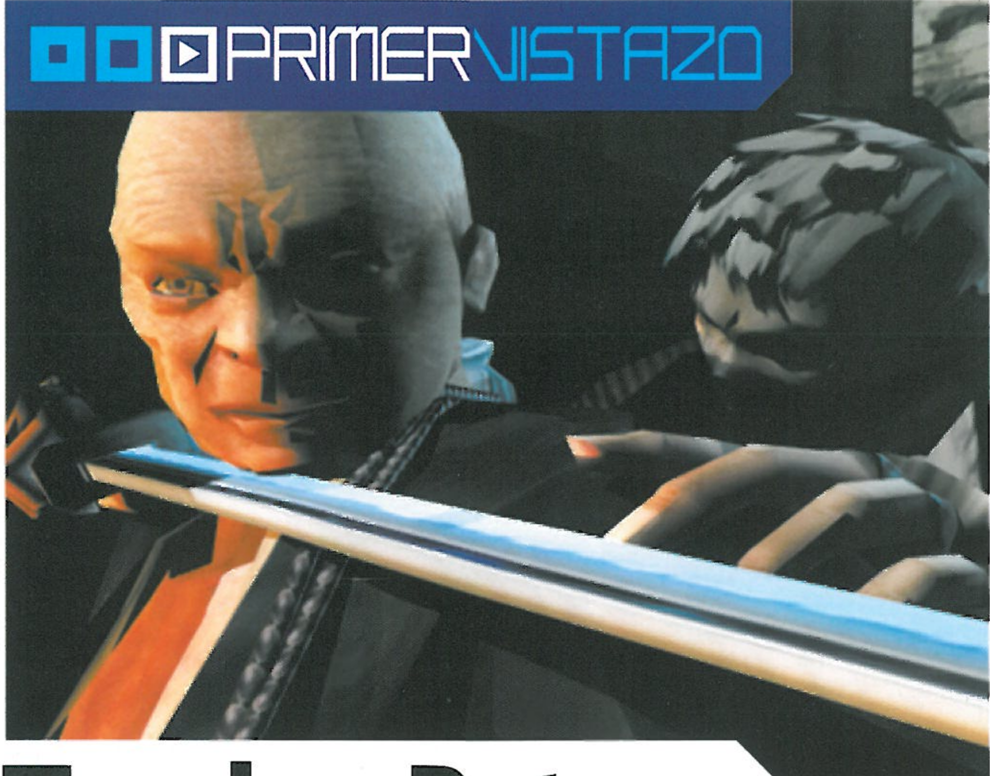
PLAY: LIVE

PLAY: MORE

DEMOS EN EL DVD
- Deus Ex: Invisible War
- Prince of Persia: The Sands of Time
- Dungeons & Dragons Heroes
- Links 2004
- NHL Rivals 2004
- Rogue Ops
- Wallace & Gromit in Project Zoo

CONTENIDO DESCARGABLE
- Splinter Cell: Vselka Submarine

PELÍCULAS EN EL DVD
- Armed & Dangerous
- Baldur's Gate: Dark Alliance II
- Driver 3
- James Bond 007 Everything or Nothing
- Mission Impossible: Operation Surma





Tenchu: Return from Darkness

Jugar al escondite de una forma cooperativa. ¡Premio exclusivo *on line*!

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **K2**

EDITOR: **ACTIVISION**

LANZAMIENTO: **PRIMAVERA 2004**

JUGADORES: **1-2 XBOX LIVE**

A LO LARGO de los últimos años, Tenchu se ha ganado a pulso un cierto renombre, que aún va a ser más importante con *Return From Darkness*, mejorado gracias a Xbox. K2 ha tomado todo lo que hemos visto hasta ahora en la serie y lo ha perfeccionado tanto como le ha resultado posible. El equipo incluso le ha proporcionado un modo cooperativo exclusivamente *on line*. Se trata de un buen ejemplo de cómo las gasta el editor Activision con nuestro querida Xbox e intenta de una forma genuina sacarle el máximo partido de sus juegos, dado que Xbox es capaz de soportar potencia extra.

Tenchu: Return from Darkness se basa en *Wrath of Heaven*, de PS2, pero lo que se nos va a ofrecer para la ocasión es un diseño actualizado y mejoras técnicas, junto con mapas absolutamente nuevos y características que te mantendrán acechando en las sombras con mayor rapidez, con más convencimiento y durante mucho más tiempo que nunca jamás.

La acción se halla dividida entre tres personajes distintos, pero muy jugables: Rikimaru, Tesshu y Ayame. Y antes del comienzo de cada nivel, te ves obligado a equiparte con diversos ejemplos de equipos propios de un ninja, como pueden ser las cerbatanas, las granadas de mano y súper estrellas shuriken, de cuatro puntas, que son las utilizadas por los ninjas. El arroz coloreado también añade una pincelada de sabor oriental auténtico. Estos pastelillos pueden lanzarse en el camino por el que pasa el enemigo, que siguiendo el dictado de su gula se los zampará. Luego, basta que permanezcas a la espera y contemples como empiezan a provocar un grave caso de envenenamiento alimentario.

Un elemento clave de la mecánica de lucha estriba en la matanza furtiva. Acechando a hurtadillas y desmembrando a un oponente teniendo la precaución de que tu presencia en la sombra pase desapercibida, serás recompensado con un símbolo. Recolecta los nueve símbolos de cada nivel y te verás recompensado con una nueva maniobra de lucha para seguir humillando al enemigo. Cada uno de los 12 niveles del juego encierra una maniobra, de modo que, si quieres sacar el máximo partido de la situación, no te olvides de dejar fuera de combate a unos cuantos tipos malos. Y dado que el juego se basa en niveles, tu rendimiento obtiene una calificación (thug, ninja y gran maestro) al final de cada misión.

Por los tres niveles que conseguimos superar se aprecia que la serie *Tenchu* brilla como jamás lo haya hecho y la adición de juego cooperativo *on line* constituye un premio y medio. Uno de los niveles que jugamos era exclusivo de Xbox y ofrecía el simple objetivo de eliminar a todos los enemigos del nivel. Será interesante comprobar cómo se comporta este juego en comparación con el poderoso *Ninja Gaiden*, de Tecmo, ya que ambos está previsto que aparezcan prácticamente al mismo tiempo.


En este juego, los golpes bajos son 100% legales.


Utiliza la palanca izquierda para poder llegar hasta las esquinas.


Cuando todo lo demás falla, quémalo; sí, los vas a quemar hasta la muerte.


Correcto, compañero. El fin se halla a escasos segundos y tú lo sabes.





No todo son puñetazos y golpes furibundos. También hay magia.



En caso de que se acerque el enemigo, escúrrete por entre los maderos.

CONOCE A TU ENEMIGO

Mientras recorres este juego sigilosamente, te encontrarás cara-a-cara con muchos enemigos distintos. Los primeros adversarios los puedes hacer trizas en cosa de nada, pero el nivel de dificultad se acrecienta pronto y tu te ves obligado a pensar un poco más acerca de cómo te las vas a apañar. Nos encontramos con enemigos que no permanecían ni tan siquiera un segundo sobre el suelo, mientras que otros lanzaban granadas para retenerte cuando se daban cuenta de que les habían vencido. Siempre hay una forma de eliminarlos, de modo que contempla sus patrones de actuación y espera un resquicio para darles su merecido.



Fíjate en esos dedos estilo Freddy. ¡Uff!



Este tipo no sabe lo que se le viene encima.

INFORMACIÓN ADICIONAL

HERRAMIENTAS
Las otras armas incluyen un gancho que resulta útil para escalar hasta los cielos y un radar que te permite saber la distancia que te separa de tus enemigos. Este pequeño y útil dispositivo también te proporciona una alerta para saber que te han descubierto.

NOTICIAS LIVE
Hasta ahora, Activision tan sólo ha revelado que dos jugadores podrán jugar *on line* y jugar en modo cooperativo. Peso a que esto suena muy bien, esperamos noticias acerca de un modo «cada ninja se las apañe sólo». Próximamente te daremos más detalles del apartado *Live* y, crucemos los dedos, tendremos la oportunidad de probar los tres niveles exclusivos Xbox que se nos ha prometido que estarán presentes en la versión final.



El único problema de llevar vestidos de cuero ajustados y mal acabados, es que cuando te alcanzan, todavía duele más.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Advent Rising

Rival de *Halo* en acción de ciencia ficción

↑ Asume el mando de tu equipo y pon coto a la amenazante carnicería provocada por los alienígenas.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **GLYPHX**
EDITOR: **VIVENDI**
LANZAMIENTO: **MAYO 2004**
JUGADORES: **1**

Robert Mustard, diseñador jefe de *Advent Rising* ha estado esperando este momento durante años, y ello se nota. Todas y cada una de las evocaciones de su juego aportan la acción y sonido correspondientes. Las pistolas no sólo disparan, sino que emiten un sonoro ¡BANG!. La palabra «whoosh» (estruendo) perdura diez segundos completos. Ha invertido un montón de dinero hasta llegar a este punto de poder mostrar finalmente esta criatura a medio terminar de Glyphx. Pero lo divertido del caso es que su entusiasmo parece justificado.

«Queremos hacer el mejor juego que jamás haya existido», manifiesta Mustard, de pie frente a un enorme televisor mientras nos va mostrando el juego. En el juego, la humanidad no es otra cosa que un mito. El resto de la galaxia nos conoce sólo en forma de leyenda, cuentos que se cuentan de padres a hijos, o entre amigos. Un grupo, The Seekers, está dispuesto a descubrir si realmente existimos. Pero lo cierto es que saben que existimos, y su objetivo no es otro que exterminarnos, sin dejar títere con cabeza. Esta es la premisa sobre la que se basa *Advent Rising*.

Se trata de un impresionante híbrido entre una aventura y un shooter en tercera persona. Tú adoptas el rol »



↑ Podrás saltar al interior de una amplia gama de vehículos.



↑ Intenta eliminar a la escoria alienígena.



↑ Una perfecta exhibición de cómo arrojar un coche con una sola mano.

JUEGOS MENTALES SOBRENATURALES

La humanidad, a través de una serie de pasos evolutivos, dispone de importantes poderes mentales. El más sobrecogedor es el de la levitación, que permite a tu personaje elevar que los objetos le rodean hasta los aires, con tan sólo el poder de su mente. Los modelos de objetos te permiten hacer más cosas que simplemente moverlos; puedes elegir por qué parte puedes agarrarlos, con lo que, a diferencia de la mayoría de juegos en los que te ves obligado a cogerlos por el centro de gravedad, aquí puedes sostener un coche por las ruedas, dar vueltas a un Seeker cogiéndolo por sus piernas huesudas, o lo que se te ocurra.



↑ Nunca tendrás demasiadas armas, especialmente cuando intentes evitar que los alienígenas arrasen tú mundo. Dales su merecido antes de ir a por más zurrador.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»EL GUIÓN
El guión ha estado dando vueltas durante 15 años, pero los desarrolladores necesitaban a alguien que puliera los diálogos y la trama global. De ello se ha encargado el legendario escritor de ciencia ficción Orson Scott Card, que alcanzó la fama con *El juego de Ender*.

»CAMIÓN MONSTRUO
El desarrollador está intentando hacer lo que él llama el mayor vehículo susceptible de ser conducido que jamás se haya visto en ningún juego. Habiendo visto a este monstruo sin nombre ocupar toda la pantalla, apostaríamos a que se trata de un mal bicho incontrolable, pero por lo menos tendrás la seguridad de que nadie te incordiará en los semáforos.

Utilizando tus habilidades sobrenaturales latentes y un armamento nada despreciable, te conviertes fundamentalmente en una especie de hombre-máquina zurrador



↑ Siempre que puedas, respira hondo y recarga tus armas antes de continuar.

» de Gideon Wyeth, uno de los pocos humanos que luchan contra The Seekers. Utilizando tus habilidades sobrenaturales latentes y un armamento nada despreciable, te conviertes fundamentalmente en una especie de hombre-máquina zurrador.

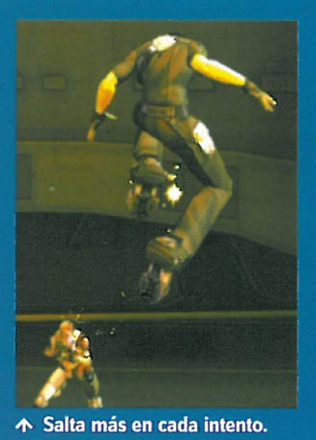
¿Poderes sobrenaturales latentes? Mustard lo explica con detalle. «Uno de los poderes es la súper velocidad (Super Speed). Dispones de la posibilidad de controlar el tiempo». Fundamentalmente, al igual que *Max Payne*, puedes hacer uso de tus poderes para ralentizar el tiempo, pero en este caso hasta límites tales que podrás dirigirte a un grupo, enlentecer el transcurso del tiempo, »



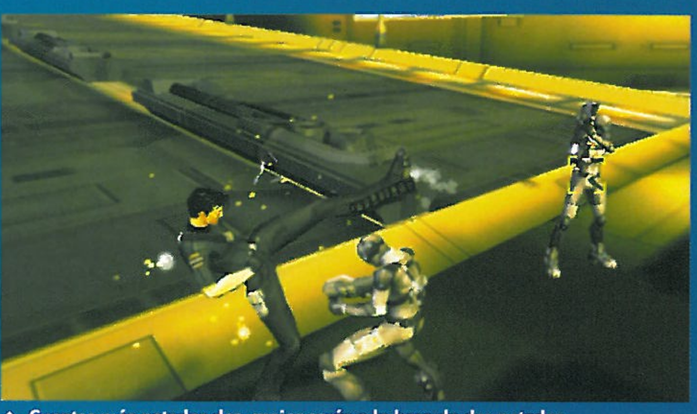
↑ También se incluye acción mano a mano.

COSAS PARA IR CONSTRUYENDO EL PERSONAJE

El concepto «RPG light» ha aparecido muchas veces en relación con lo poderes presentes en *Advent*. Esto es así debido a que cuantas más veces hagas algo, mejor lo harás. Es una forma de construir una clase de personaje sin necesidad de preestablecer con anterioridad todos los aburridos pormenores. Así, por ejemplo, cuanto más saltes, más alto y más lejos llegarás. Y todo ello sin preocuparte de estadísticas, de elecciones, ni de oscuros modelos de desarrollo de personajes (Hola, *Morrowind*...)



↑ Salta más en cada intento.



↑ Cuantas más patadas des, mejor serás a la hora de dar patadas.

IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ Estos son The Seekers, una malvada raza extranjera empeñada en eliminar a los humanos. Páralos, cueste lo que cueste.



↑ ¡Así se habla!... Tan sólo necesitas un blanco para disparar.



↑ Resulta divertido saltar de los edificios.

disparar tu pistola en la cabeza de todos los componentes, para luego provocar que transcurra más rápido y así destruirlos todos a la vez. Todo esto lo dice con el acompañamiento de una entusiástica visualización de la caída de un Seeker a cámara lenta, lo que da lugar a un sonoro «¡Krssh!», de aquellos que te dejan babeante.

Uno de los aspectos más intrigantes de la trama lo constituye la progresión del personaje. El juego es el inicio de una trilogía y todo lo que hagas en el primer juego afectará a la trama total, siempre y cuando traslades tu juego guardado sobre el juego siguiente.

«Estoy interesado en dejaros jugar con este juego y que vayáis desarrollando vuestro personaje a medida



INFORMACIÓN ADICIONAL

TODAS LAS BASES CUBIERTAS
A pesar del hecho de que puedas transferir tus partidas guardadas sobre las secuelas, los que no hayan jugado con el primer juego podrán empezar el segundo con la configuración predeterminada, de modo que el disponer del juego anterior no constituirá un prerrequisito para disfrutar de las secuelas subsiguientes.

PISTOLA LEVITANTE
Lo que resulta interesante es que tu personaje no va a ser capaz de acarrear más de tres armas a la vez. El plan es que las armas tengan una importancia secundaria respecto a tus poderes telecinéticos e incluso si no te quedan balas en la recámara, podrás apoyar el cañón de tu rifle en el rostro de tu enemigo.

Utiliza tus poderes especiales para desarmar a los enemigos desde una cierta distancia, antes de correr a darles una buena paliza. A esto se le llama luchar.



Manda a tu equipo para que avance y provoque daños, mientras tú te quedas atrás. Tácticas de justicia.



Dos pistolas mucho mejor que una.

que avancéis», añadió Mustard. Está planificando cómo permitir que las habilidades del jugador incrementen con su uso. Cada movimiento, cada disparo y cada decisión más tarde tendrán consecuencias, y tu estilo de juego indicará tus puntos fuertes.

Ambicioso es un adjetivo que cuadra bien a *Advent Rising*. Se trata del primer capítulo de una trilogía épica dividida en tres partes que, si todo sale como está previsto, podría conseguir que George Lucas pareciera un aprendiz. La visión del desarrollador, si se cumple, es que el ámbito del juego sea parecido al de *Halo*. La intrigante progresión del personaje, los poderes propios de un superhéroe y una trama sumamente compleja obligan a estar atentos a su fecha de lanzamiento.

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL®

PANDORA TOMORROW

14

Creció y se multiplicó

Xbox alcanza la cifra de 14 millones de consolas vendidas en todo el mundo.



A FINALES del mes de enero, Microsoft hizo públicos los datos referentes al segundo trimestre del año fiscal, procedentes principalmente de fuentes de reconocida solvencia e independencia como GfK o Chart-Track. Los dos datos de mayor relevancia de este informe son por una parte que Xbox consolida su segunda posición en el continente europeo a la par que incrementa su cuota de mercado, y por otra que la consola ha alcanzado ya casi a nivel mundial la impresionante cifra de 14 millones de unidades vendidas. Además, los informes concluyen que para el verano de este año se esperan alcanzar los 16 millones de consolas vendidas, lo que cumpliría al 100% las expectativas de Microsoft en este apartado.

Si desglosamos esta cifra por continentes, observamos que Xbox ha vendido ya 8,6 millones de unidades en Estados Unidos, 3,7 en Europa y 1,4 en Asia. En total, 13,7 millones de consolas, aunque viendo la progresión de las ventas, es fácil prever que para cuando esta revista esté en vuestras manos se haya llegado ya a los 14 millones. Una gran estadística.

Y si seguimos con el baile de cifras favorables, conviene también destacar otros aspectos como el hecho de que se han alcanzado ya los 750.000 suscriptores al servicio *Xbox Live*, 100.000 de los cuales son europeos. Como también es sumamente llamativo y positivo el dato de que por cada consola vendida los usuarios de Xbox han adquirido una media de 5,2 juegos, una cifra a la que ninguna otra consola de última generación ha llegado en tan poco tiempo.

Por último, otra excelente noticia, sin abandonar la temática de las cifras, es la de que *Halo* ha conseguido vender ya en todo el mundo la impactante cantidad de 4 millones de unidades, lo que reafirma la acertada decisión de Microsoft de convertirlo en el juego abanderado de Xbox. No tan buena noticia es, sin embargo, la que se ha facilitado sobre la fecha de lanzamiento de su esperada secuela: *Halo 2* no estará entre nosotros hasta el otoño de este mismo año... pero si ese retraso sirve para garantizar que el juego responderá plenamente a las expectativas que todos tenemos depositadas en él, bienvenido sea.



Camino a Portugal

EA Sports será la compañía encargada de realizar el juego oficial de la Eurocopa 2004



LA CONOCIDA filial de Electronic Arts dedicada al mundo del deporte, responsable de las ya clásicas franquicias *FIFA* o *NBA Live*, acaba de hacer público un acuerdo con la UEFA que le llevará a desarrollar el juego oficial de la Eurocopa 2004, que como ya todos sabréis se va a celebrar en el mes de junio en Portugal.

En el juego, cuyo lanzamiento coincidirá con el comienzo del torneo, podremos jugar con cualquiera de las 51 selecciones de nuestro continente; llevaremos a la escogida a través de las diferentes fases de la competición, desde la clasificación hasta las propias eliminatorias del torneo, hasta llegar a la codiciada final.



David Beckham haciendo diabluras con el «Roteiro».



Henry: ¿viajará de Portugal a Madrid cuando acabe el torneo?

Entre las innovaciones del juego figuran un nuevo sistema de «estado de ánimo dinámico» para los jugadores, que simulará los diversos cambios en la moral de los futbolistas en función de sus resultados y los de su equipo.

Pequeña gran guerra

Acclaim anuncia *Combat Elite: WWII Paratroopers*



DESARROLLADO por Battleborne Entertainment, un estudio que acoge en su seno talentos que tomaron parte en la creación de juegos como *Ghost Recon* o *Baldur's Gate Dark Alliance*, y con una fecha de lanzamiento ajustada para coincidir con el 60 aniversario del Día D, este título pretende, además de homenajear a los hombres que tomaron parte en aquella épica campaña, ofrecer a los jugadores una intensa experiencia de juego. Así que, al menos, empieza sobre dos buenos cimientos.

Se trata de un título de acción en el que a vista de pájaro y en tercera persona podremos jugar un total de 40 niveles diferentes, que recrean momentos sumamente importantes de aquella contienda, como el desembarco de Normandía, la operación Market Garden o la defensa de Bastogne. Se incluirá entre otras atractivas características un modo cooperativo para dos jugadores en una sola pantalla.



«El día más largo...»

¿Estará por aquí el tal Ryan...?

Del cine a tu Xbox

Se preparan Pitch Black 2, Van Helsing y La Mansión Encantada



LA ÚLTIMA película en cartel protagonizada por Eddie Murphy, y las de próximo estreno de Vin Diesel y Hugh Jackman, van a tener su propio juego a lo largo de los meses venideros.

Empezando por *La Masión Encantada*, o lo que es lo mismo, la unión entre los talentos de Disney y Eddie Murphy, lo que se nos ofrecerá de la mano de Take 2 será un juego de acción que retomará el espíritu de terror cómico del filme y que nos transportará a través de 40 niveles diferentes. Su lanzamiento es inminente.

Siguiendo por *Pitch Black 2: The Chronicles of Riddick*, Vin Diesel regresa a uno de sus primeros papeles estelares haciendo de invidente en este filme de ciencia-ficción terrorífica. En este caso es Vivendi quien está detrás del desarrollo del juego.

Para finalizar, *Van Helsing*, inspirada en el cazavampiros al que Bram Stoker dio vida en su inmortal novela *Drácula*, es una película de acción protagonizada por Hugh Jackman que se toma muchas licencias respecto al original. También desarrollado por Vivendi, éste será un juego de acción en tercera persona que nos hará vivir peligrosas aventuras en Transilvania cuando sea editado en la primavera de este mismo año.



The Chronicles of Riddick.



Van Helsing.

Breves

NUEVOS FICHAJES DE EA

Electronic Arts continúa ampliando su catálogo de franquicias con la incorporación de dos series bien conocidas, *Burnout* y *TimeSplitters*. Las respectivas terceras entregas de ambas sagas verán la luz de la mano de EA. También se rumorea que esta compañía se habría hecho con los derechos de *Catwoman*, la nueva peli de Halle Berry.

¿RECIÉN LLEGADOS?

Dos grandes del entretenimiento, como son Marvel y Warner Bros, están próximas a crear respectivamente su propia división de videojuegos. De está forma continuarán explotando filones como *Spider-Man* o *Harry Potter* sin necesidad de intermediarios.

TIEMPO AL TIEMPO

Los buenos resultados cosechados por *The Sands of Time*, la última entrega de la saga *Prince of Persia*, han animado a Ubisoft a ponerse manos a la obra con una nueva entrega de las aventuras del Príncipe. De momento no se han revelado más detalles al respecto.

SEGA SIGUE

Las próximas producciones de Sega que llegarán a nuestra consola serán una versión del clásico *SpikeOut* y un juego inspirado en la serie televisiva de animación *Samurai Jack*, que contará con un *look* estilo *cartoon*.

SOBRE RUEDAS

Atari ha retrasado la fecha de lanzamiento de la tercera entrega de *Driver*, que ahora será publicado en junio de este año. Por su parte, TDK ha anunciado el desarrollo de *World Racing 2*, que esta vez incorporará todos los coches de Volkswagen como protagonistas.



FECHA DE LANZAMIENTO DE LOS PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
PRIMAVERA	ADVENT RISING	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	ALIAS	ACCLAIM	ACCLAIM
	ARMED & DANGEROUS	PLANET MOON	ACTIVISION
	AUTO MODELISTA ONLINE	CAPCOM	CAPCOM
	BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	SNOWBLIND	ACCLAIM
	BC	INTREPID EN.	MICROSOFT
	BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	UBISOFT
	DANCING STAGE UNLEASHED	KONAMI	KONAMI
	DEAD MAN'S HAND	RAVEN	ATARI
	DEUS EX 2: INVISIBLE WAR	ION STORM	EIDOS
	DRIV3R	REFLECTIONS	ATARI
	ESPN BASEBALL	SEGA	SEGA
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	BIOWARE	TBC
	FX RACING	MILESTONE	POR CONFIRMAR
	GOBLIN COMMANDER: UTH	JALECO	JALECO
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	KAMEO: EOP	RARE	MICROSOFT
	KILL.SWITCH	NAMCO	POR CONFIRMAR
	KOREA: FORGOTTEN CONFLICT	PLASTIC REALITY TECH.	CENEGA
	LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	MASTERS OF THE UNIVERSE	SAVAGE	TDK
	MIDWAY TREASURES	MIDWAY	MIDWAY
	MORROWIND: GOTY EDITION	BETHESDA SOFTWORKS	UBISOFT
	NEVEREND	MAYHEM	POR CONFIRMAR
	NINJA GAIDEN	TECMO	MICROSOFT
	OPERATION FLASHPOINT: CWC	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	PILOT DOWN	WIDE GAMES	WANADOO
	PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME	UBISOFT	UBISOFT
	R: RACING EVOLUTION	NAMCO	POR CONFIRMAR
	RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	RICHARD BURNS RALLY	POR CONFIRMAR	SCI
	ROGUE OPS	BITS STUDIOS	KEMCO
	SONIC HEROES	SEGA	SEGA
	SPAWN: ARMAGEDDON	NAMCO	POR CONFIRMAR
	SPHINX	EUROCOM	THQ
	SPLINTER CELL: PT	UBISOFT	UBISOFT
	SUDEKI	CLIMAX	MICROSOFT
	TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	KONAMI
	TENCHU: RETURN FROM DARKNESS	K2	ACTIVISION
	THE FAST AND THE FURIOUS	GENKI	VIVENDI UNIV.
	THE SUFFERING	MIDWAY	MIDWAY
	THE X-FILES: RESIST OR SERVE	SIERRA	VIVENDI UNIV.
	TRIVIAL PURSUIT: UNHINGED	ARTECH	ATARI
	WHIPLASH	CRYSTAL DYNAMICS	EIDOS
	WORLD CHAMPIONSHIP POOL 2004	BLADE INTERACTIVE	KEMCO
	WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY	SWORDFISH STUDIOS	ACCLAIM
	WRATH UNLEASHED	THE COLLECTIVE	ACTIVISION
	FULL SPECTRUM WARRIOR	PANDEMIC	THQ
	KILL BILL	BLACK LABEL	VIVENDI UNIV.
	LOW: SHOWDOWN	ACCLAIM	ACCLAIM
	MAFIA	ILLUSION SOFTWORKS	TAKE 2
	SHADOW OPS: RED MERCURY	ZOMBIE	ATARI
	SPIDER-MAN 2	TREYARCH	ACTIVISION
	STEEL BATTALION: LOC	CAPCOM	CAPCOM
	THIEF 3	ION STORM	EIDOS
	CALL OF CTHULHU	POR CONFIRMAR	HEADFIRST
	CONAN: THE DARK AXE	CAULDRON	TDK
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.
	PLAYBOY: THE MANSION	ARUSH	UBISOFT
	RED NINJA: END OF HONOUR	TRANJI	VIVENDI UNIV.
	SITTING DUCKS	LSP	LSP
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ARTWORKS	BAM!
	AREA 51	MIDWAY	MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	AUSTIN POWERS	POR CONFIRMAR	TAKE 2
	BAD BOYS II	BLITZ	EMPIRE
	BALLERS	MIDWAY	MIDWAY
	BARBIE HORSE ADVENTURES	COKTEL	VIVENDI UNIV.
	BATTLEFIELD 1942	EA	EA

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



LLEGARON casi cuando ya nadie los esperaba, pero no sólo ocuparon las dos últimas portadas de nuestra revista, sino que tanto *Grand Theft Auto Pack Doble* como *Max Payne 2* se han hecho respectivamente con la primera y la sexta posición de la lista de los juegos más vendidos durante el mes pasado. Los datos, como siempre, nos lo ha facilitado la cadena Centro Mail.

1. GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE
EDITOR: TAKE 2 DESARROLLADOR: ROCKSTAR
Ha sido una de las sagas cuya llegada era esperada con más anhelo por los usuarios de Xbox, y sus ventas así lo demuestran.

2. TOP SPIN
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**
Igual que Ferrero, *Top Spin* ha perdido la primera posición de la lista, aunque eso no impide que afirmemos que es un campeón en toda regla.

3. XIII
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
A veces la apuesta por la originalidad da sus frutos, como es el caso de este shooter, cuyo peculiar apariencia ha conquistado a los usuarios.

4. PROJECT GOTHAM RACING 2
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BIZARRE**
Aunque pierda un poco de gas, la segunda entrega de *PGR* sigue a rebufo de los líderes de la carrera... más vale que no dejen de mirar sus retrovisores.

5. TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
Nunca antes los shooters tácticos habían pegado tan fuerte en una consola como lo están haciendo en Xbox. Y la cosa no decae ni mucho menos....

6. MAX PAYNE 2
EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **REMEDY ENTERTAINMENT**
Llega a nuestra consola uno de los juegos que más elogios ha cosechado a su paso por el PC, y lo hace por la puerta grande...

7. COUNTER-STRIKE
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **VALVE/RITUAL**
El servicio *Xbox Live* ya cuenta con más de 750.000 suscriptores y éste es uno de los juegos favoritos de los usuarios.

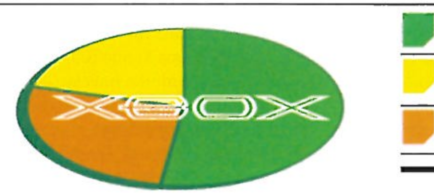
8. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE
EDITOR: **MIDWAY** DESARROLLADOR: **MIDWAY**
La incorporación de este sanguinolento *beat'em'up* a la línea Classics da como fruto que sus ventas se disparen de golpe y porrazo. Literalmente.

9. TOM CLANCY'S SPLINTER CELL
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
A punto de cederle el testigo a su esperada secuela, la primera aventura de Sam Fisher sigue aguantando el tipo.

10. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY
EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DESARROLLADOR: **ELECTRONIC ARTS**
El Anillo ha sido destruido, Sauron ha sido derrotado y Frodo y compañía están a punto de hacer las maletas para alejarse de esta lista...

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Cuál de estas consolas de nueva generación crees que aparecerá antes?





Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.

Deus Ex
INVISIBLE WAR

"Uno de los juegos más esperados" Micromanía
"Un título con garantía de calidad" XBox Magazine













www.deusex.com

HAZ TU ELECCIÓN,
CREA TU FUTURO.

Terminator 3: Redemption

«Volveré», dijo. Y es como si nunca se hubiera ido

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **PARADIGM ENT.**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
LANZAMIENTO: **2004**



DEBIDO a la naturaleza aleatoria y paradójica del viaje en el tiempo, al parecer ya te pueden hacer explotar, aplastarte, fundirte y molerte a palos, que aun así se te puede reprogramar en el futuro para volver fresco como una rosa.

Con el presidente californiano prestando de nuevo facciones, gestos y voz, *Terminator 3: Redemption* retoma la historia en el punto en el que la dejó *Terminator 3: Rise of the Machines* (analizado en este mismo número). El mundo está aún en poder de Skynet y ahora debes ayudar una vez más a los humanos a combatir contra las máquinas.

En un enfoque distinto al de *Rise of the Machines* (*shooter* en primera persona), aquí Arnie se mueve en un frenético juego de acción en tercera persona, aunque a juzgar por el nivel al que hemos jugado, te encuentras diversos tipos de juego. Las cosas empiezan contigo a pie, y la útil retícula de apuntado te ayuda a distinguir a los malos de tus colegas. El entorno juega esta vez un papel más importante, desde la posibilidad de usar objetos al borde del camino (véase recuadro *Decorado aprovechado*) hasta la de que te dañen los escombros.

Súbete a un vehículo humano para manejar la metralleta trasera mientras sigues a una nave, o, si te acercas lo suficiente, apropiate de un tanque enemigo. La acción es vertiginosa en estas secciones, sin que se aprecien brusquedades. Una pasada.



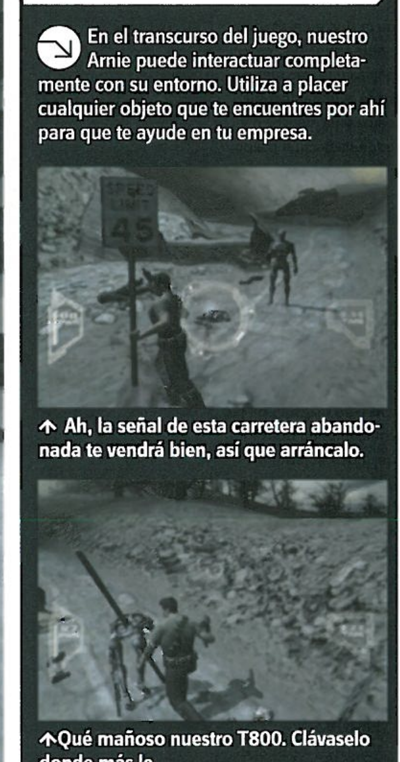
Apunta a los enemigos desde lejos.



Arnie no tiene muy buen aspecto tras vérselas con ese *peazo* nave.

Decorado aprovechado

En el transcurso del juego, nuestro Arnie puede interactuar completamente con su entorno. Utiliza a placer cualquier objeto que te encuentres por ahí para que te ayude en tu empresa.



Ah, la señal de esta carretera abandonada te vendrá bien, así que arráncalo.

Qué mañoso nuestro T800. Clávaselo donde más le...

Acribíllalos desde un helicóptero a baja altura.



Concéntrate en la nave de mando.



Los tanques enemigos son un arma poderosa.

Márcate un backside 5, impresiona a la prensa, emociona a tu sponsor y haz morder el polvo a tu primo que vive en el quinto pino.



Microsoft game studios



No es sólo una segunda parte, Amped2 llega para convertirse en la mejor experiencia en freestyle por tierra, mar y aire. Echa carreras con tus amigos de todo el mundo en el servicio de Xbox *Live*™ y habla sin parar durante tus interminables descensos. Compite con tus colegas o reta a algún bocazas en XSN Sports para alcanzar la fama. Más de 300 temas indie sonarán mientras ganas puntos por hacer piruetas como stalls y butters con tu mejor estilo. Es tu oportunidad de competir con profesionales y experimentar el snowskate, el nuevo deporte de nieve. Las pendientes son todas tuyas. Cómo te lances por ellas, también es cosa tuya.

XSN SPORTS

XBOX LIVE





it's good to play together

xbox.com/amped2

CARTAS

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección:

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona

ESPERANDO A YAGER

Me gusta mucho vuestra revista, pero me he llevado una sorpresa ya que aún estoy esperando a que me mandéis el juego de *Yager* que me tocó en uno de los concursos hace unos meses. ¿Me podéis aclarar qué ha pasado? Cambiando de tema, me gustaría que me aconsejarais uno de estos dos juegos de acción: *Soul Calibur 2* o *Splinter Cell.*

Daniel (carta)

Respecto al premio que te ha tocado de *Yager*, probablemente se deba a una incidencia ajena totalmente a nuestra voluntad ya que los premios salieron de la redacción de la ROX el pasado mes de noviembre. Así que ponte en contacto con el número de teléfono incluido en la revista para que podamos aclarar qué ha pasado. Sobre tu otra duda, comentarte que se trata de juegos tan diferentes y a la vez tan buenos, que no podríamos poner a uno por encima del otro, así que compra uno primero y el otro más adelante ya que ambos son una compra obligada.

ESTRATEGIA EN XBOX

Tengo una duda sobre los juegos de estrategia y me gustaría saber cuándo va a salir alguno tipo *Age Of Empires*, no como *Alien Vs Predator: Extintion*, que no me gustó nada. También me gustaría que incluyerais más información sobre los juegos que podemos encontrar a un precio más económico y que ampliarais la sección de trucos.

Juan Pablo González (Carta)

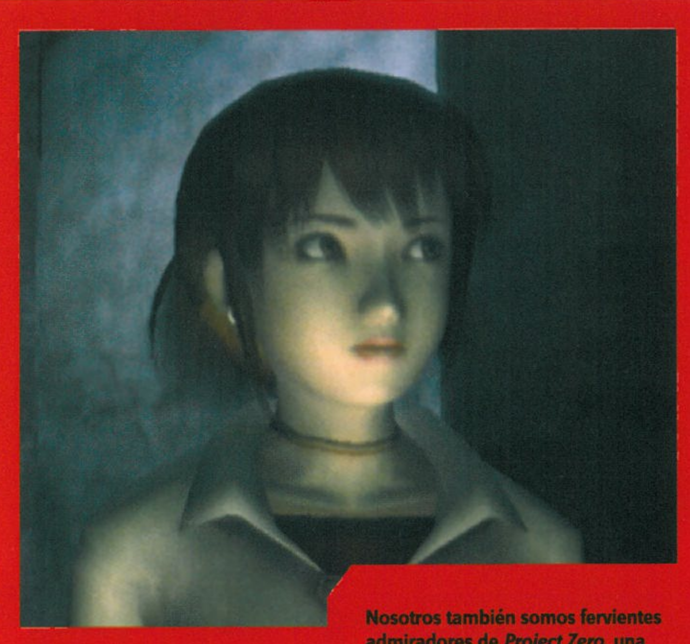
La estrategia siempre ha sido un género poco representativo en cuanto a consolas se refiere, dejando los grandes monstruos como *Age of Empires* o la saga *Warcraft* para disfrute de los usuarios de PC. Quizá te interese echar un vistazo al próximo *Goblin Commander*, más próximo a lo que estás buscando que el juego de *Aliens VS Predator*. Por otro lado, la publicidad de los juegos de la línea económica no depende de nosotros sino de las empresas que usan la revista precisamente para anunciar la disponibilidad de los juegos a ese precio y otras novedades. En cuanto a la sección de trucos, tomamos buena nota de tu sugerencia.

SUGERENCIAS VARIAS

Tengo que plantearos un par de sugerencias respecto a la revista. La primera es que me gustaría que incluyerais en la revista una sección de trucos y guías. La otra sugerencia es que creo que sería una buena idea regalar un suplemento que incluyera guías y avances sobre los juegos o las ferias más importantes de videojuegos como el E3 de Los Angeles.

Andrés Carrión (Carta)

Antes de dar nuestra opinión acerca de tus sugerencias, no nos queda más remedio que felicitarte por tu carta. El dibujo de Blinx que has incluido está realmente bien y desde aquí te animamos a que nos envíes algunos más. La revista siempre intenta incluir todos los elementos posibles, pero las guías completas ocuparían demasiado espacio eliminando otras secciones que nos parecen bastante útiles. De todas formas, no las descartamos para un futuro. La inclusión de un DVD ya supone un esfuerzo considerable y si tenemos en cuenta que a nadie le gustaría pagar más dinero por la revista, por el momento no parece viable la sugerencia que nos indicas. A pesar de todo eso, siempre procuramos incluir toda la información posible de las ferias como el E3 o los eventos que realiza Microsoft por todo el mundo.



EL TERROR YA TIENE NOMBRE: *PROJECT ZERO 2*

Hola soy gran *fan* de Xbox, aunque no la tengo aún, si bien pienso comprármela próximamente. Quisiera saber si *Project Zero 2* saldrá para Xbox ya que me encantó la primera parte. Si sale seguro que me la compro ya que soy *fan* tanto de los *survival horror* como de las plataformas.

Plata (correo electrónico)

Nosotros también somos fervientes admiradores de *Project Zero*, una de las mejores creaciones de Tecmo en los últimos años, con permiso de las maravillas que sigue haciendo *Team Ninja*. De momento no hay confirmación oficial de que *Project Zero 2* vaya a salir para Xbox, pero no desesperes ya que habiendo salido la primera entrega las posibilidades son bastante altas. De momento ya tenemos confirmada la cuarta entrega de *Silent Hill* para que sacies tus ansias de juegos de terror.

HALO XBOX V/S HALO PC

Me gustaría saber que armas nuevas se han incluido en la versión PC de *Halo* respecto a la de Xbox.

Enric (correo electrónico)

A preguntas cortas respuestas concretas: un lanzallamas. ¿Sencillo no? Si te interesa saber algo más, también podrás disfrutar de un modo multijugador a través de Internet y algunos mapas nuevos. Pero tranquilo, con *Halo 2* a la vuelta de la esquina para Xbox, pronto tendrás a muchos usuarios de PC suspirando por la consola de Microsoft.

EL DEPORTE REY

Les escribo esta carta que me recomienden el mejor juego de fútbol para Xbox de los que podemos encontrar en la actualidad.

Alfil (correo electrónico)

Actualmente, y a mucha distancia sobre sus hipotéticos rivales, *FIFA 2004* es la mejor opción disponible para los usuarios de Xbox. Esperamos que pronto se confirme la conversión de la tercera entrega de la saga *Pro Evolution Soccer* para Xbox y así disfrutar de una sana competencia y libertad de elección tal y como ocurre en otros deportes como el baloncesto.

SOUL CALIBUR 2 V/S DOA ULTIMATE

Me gustaría saber si creéis que merece la pena comprarse ahora *Soul Calibur 2* o, de lo contrario, esperar a que salga el nuevo *Dead or Alive.*

Alex (correo electrónico)

La pregunta es más difícil de lo que parece, pero nuestro consejo sería no dejar escapar *Soul Calibur 2* ya que se trata de un juego largo, con buenos gráficos y un sólido sistema de lucha. No obstante, cuando pase el tiempo y salga el nuevo *Dead or Alive*, te lo volveremos a recomendar, no sólo por incluir las primeras entregas de la saga, sino por su fascinante modo *on line* que a buen seguro dará mucho de que hablar.

HALO 2, EL ESPERADO

Me gustaría saber si *Halo 2* tendrá la misma calidad de imagen que la primera parte y si vamos a disfrutar con nuevas armas. ¿Tendrá modos multijugador a través de Internet?

Joshua Díaz (carta)

A pesar de la cantidad de información sobre *Halo 2* que ya hay disponible, no nos importa aclararte estos dos temas sobre el juego más esperado para Xbox. *Halo 2* tendrá la misma calidad de imagen, pero presentará unos gráficos muy superiores a los de la primera parte, de eso no tengas duda. Sobre el multijugador, *Xbox Live* ha sido una pieza clave durante todo el desarrollo del juego, presentándose como una de las mejores opciones que saldrán durante este año para disfrutar jugando *on line* con la consola.

CARTAS





Desde el foro

Empezamos el tercer año de vida de Xbox con un buen repertorio de novedades. *Sonic Heroes, Legacy of Kain, Prince of Persia: TSOT o Deux Ex 2*, eso sin contar un juego semi-desconocido como *Beyond Good & Evil*, que traerá sensaciones ya casi olvidadas a muchos jugadores. Si estás dudando qué juego comprar, te matan en la «intro» de *Splinter Cell 2* y quieres ayuda o simplemente quieres intercambiar opiniones sobre la consola y sus juegos, puedes pasarte por nuestro foro habitual: www.revistaoficialxbox.net

También tenemos que decir que queda menos para *Ninja Gaiden*, para *Halo 2*, para *Doom 3*, para *Fable*, *Sudeki* etc... Lástima que cada día también quede menos dinero en el bolsillo para intentar adquirir tanta maravilla. Además, tenemos que hacer especial hincapié en un juego que supone el debut del puercoespín más famoso del mundo para Xbox; no es otro que *Sonic Heroes*, cuyas endiabladas carreras y plataformas darán mucho de que hablar por estos foros.

En el foro «General», **Eric** abre fuego consultando los «kudos» que lleva cada jugador acumulados, al tiempo que intenta mejorar su técnica para derrapar en lugar de hacer un «trompo». Por supuesto, están hablando de *Project Ghotam Racing 2*, al que pronto añadirán *Rallisport Challenge 2* como juego de conducción ideal para picarse con todo el mundo en *Xbox Live*. A las puertas de recibir la segunda entrega de *Halo*, todavía vemos gente que se acaba de incorporar al mundillo de Xbox y que se atasca en la primera parte. Es el caso de **shak2001**, quien todavía está cogiendo el tranquillo a esto de aniquilar a las formaciones de aliens del pacto, pero como bien dicen foristas como **Thom-Evil** o **Parmenium**, no desesperes y trata de realizar los objetivos que te van asignando sin perderte por el mapa. Por otro lado, **laXverde** pone una nueva lista con los títulos más esperados, encabezada, como no, por *Halo 2* seguida por *Doom 3* o *Half-Life2*; nos encanta ver listas como ésta, pero...¡parece como si no fueran a salir nunca!

TheRedemeer es de los muchos usuarios que está esperando la salida en España de *Deux Ex: Invisible War*, después de su exitoso lanzamiento americano, una espera que también se hace larga para otros foristas como **Neptuno64**. De momento ambos podéis estar tranquilos porque ya queda muy poco para que podamos disfrutarlo por estas tierras. **Bleq_el_unico** se lo pasa en grande jugando a *Counter-Strike*, comentando paso a paso cómo se ha ido picando con el juego hasta el punto de no poder soltarlo, por eso recomienda al resto de usuarios del foro que se animen a probarlo. **Domenor** pone la nota discordante al sentirse ligeramente decepcionado con *PGR2* ya que le hubiera gustado que el juego transcurriera a 60 fotogramas por segundo al igual que en la primera entrega, si bien es cierto que sabe reconocer las virtudes que tiene el juego. Foristas como **Beon** o **Axl** no le dan tanta importancia a este hecho y alaban la sensación de velocidad y los excelentes gráficos que muestra sin ralentizaciones, insuperables para otros sistemas algo obsoletos. Nuevamente **Domenor** abre un debate sobre *Crimson Skies* VS *Secret Weapons Over Normandy* e intenta obtener información sobre cuál de los dos es más completo. **Neptuno64** se decanta por *Secrets Weapons*, sobre todo porque le gusta la forma en que se ha recreado el ambiente de la Segunda Guerra Mundial, pero también aconseja probar *Crimsom Skies*, especialmente por su excelente modalidad de juego *on line*. El problema de **serbru** gira en torno al baloncesto, en el que tiene un gran abanico de posibilidades: *NBA Live 2004* por parte de EA, *NBA Inside Drive 2004* (Microsoft) y NBA 2k4 creado por Sega. **Axl** se decanta por el juego de Sega, al que lleva jugando desde sus primeras versiones para Dreamcast, y del que destaca su gran jugabilidad. **Rikki**, sin embargo, prefiere el realismo y la simulación de *NBA Inside Drive 2004*, pero si en algo están de acuerdo ambos es en dejar a *NBA Live 2004* en último lugar, ¿quizá por no tener juego *on line*?

Más dudas, esta vez se trata de **Enrique** y sus devaneos entre *GTA Doble Pack* o *True Crime: Streets Of L.A.* **Beon**, **Rikki** y **Axl** acuden en su ayuda para intentar aconsejarlo; parece que de momento va ganando enteros la opción de *GTA*, sobre todo debido a su gran duración, misiones secundarias y el enorme territorio urbano por explorar. Por su parte, **Picasso** está un poco perdido con el tema de *Xbox Live*, por eso ha entrado en dicho foro preguntando qué le falta aparte de tener contratada una línea ADSL, dudas que rápidamente ha despejado **Bishop20**.

En el foro «Trucos», **fightmaster** anda perdido en *Dino Crisis 3*, por lo que pone un mensaje tan resumido que no explica la situación en la que se encuentra. Te aconsejamos que seas más específico ya que **Tyrant** se ha pasado el juego y está intentando ayudarte.



NADA MÁS SENCILLO: simplemente accede a la página web de nuestra revista en www.revistaoficialxbox.net, y a continuación pulsa sobre el botón "Foro de discusiones". Esto te permitirá acceder al Foro y leer todos los mensajes de las diferentes categorías (General, Juegos, Trucos y Hardware).

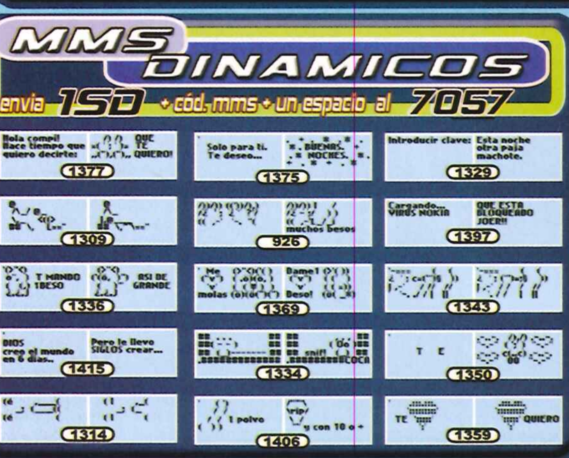
Sin embargo, si lo que quieres es participar, tendrás que introducir tus datos de usuario, para lo cual aparecerá ante ti una pequeña ventana en la que podrás introducir tu nombre de usuario y tu contraseña. Si no los tienes todavía, tienes que pinchar sobre la opción para darte de "alta en el foro", y accederás a una segunda ventana en la que tendrás que introducir una serie de datos, y en la que podrás conseguir tu nombre de usuario y tu contraseña.

Una vez hecho esto lo que queda es coser y cantar. Repite los pasos anteriores, pero esta vez introduce tus datos, y tendrás acceso al foro. Su utilización es muy sencilla, y responde al esquema clásico de cualquier foro, así que no tendrás el más mínimo problema para participar con tus mensajes.









CREA TU PROPIO AVISO

ENVIA MTXT1 + 45000 + EL TEXTO QUE DESEES AL 7808



tonos

Envía Monofonico 1SF / Polifónico 1MP + un espacio y el código del tono > al 7057

5200	ANDY AND LUCAS	TANTO LA QUERIA
5432	CHENOA	EN TU CRUZ ME CLAVASTE
5202	JUNIOR MIGUEZ	DOWN
4735	DJ NEIL	GO AHEAD
4870	BEYONCE KNOWLES FT JAY Z	CRAZY IN LOVE
4982	BLACK EYED PEAS	WHERE IS THE LOVE
0786	SAFRI DUO	SAMBA DAGIO
4131	50 CENT	IN DA CLUB
0429	DR DRE FEAT. EMINEM	FORGET ABOUT DRE
2872	ENYA	MAY IT BE - LORD OF THE RINGS
3571	JESSY	LOOK AT ME NOW
4088	MARTA DJ	ANGLIA
4839	JUNIOR	DOWN
4932	EL CANTO DEL LOCO	LA MADRE DE JOSE
3116	DJ TIESTO	LETHAL INDUSTRIE
1820	MAGO DE OZ	FIESTA PAGANA
5191	LINKIN PARK	NUMB
4515	SEAN PAUL	GET BUSY
0923	THEME	PINK PANTHER
4938	ANDY AND LUCAS	SON DE AMORES
5392	LA MALA RODRIGUEZ	LA NINA
0003	THEME FROM MISSION IMPOSSIBLE 2	THEME FROM M. I. 2
4948	LORNA	PAPI CHULO
4079	PANJABI MC	MUNDIAN TO BACH KE
1424	U2	WITH OR WHITOU YOU
5385	LA OREJA DE VAN GOGH	ROSAS
1014	A TEAM	THE A-TEAM THEME
2886	KATE RYAN	DESENCHANTEE
0218	SONIQUE	SKY
3708	EMINEM	8 MILE
1027	BOB MARLEY	NO WOMAN NO CRY
5196	DAVID CIVERA	ROSA Y ESPINAS
4941	EMINEM	BUSINESS
5169	50 CENT	P.I.M.P
4259	LINKIN PARK	SOMEWHERE I BELONG
5198	ALEJANDRO SANZ	NO ES LO MISMO
2793	VARIOUS ARTISTS	THE GODFATHER THEME
0107	THEME FROM BENNY HILL	THEME FROM BENNY HILL
3416	EMINEM	LOSE YOURSELF
4265	DAVID BISBAL	MIENTEME
5201	CHAYANNE	CAPRICHOSA
5401	EL CANTO DEL LOCO	VOLVER A DISFRUTAR
2860	AMARAL	SIN TI NO SOY NADA
3271	DJ RAY	THE MUSIC
1336	QUEEN	WE ARE THE CHAMPIONS
0141	GLORIA GAYNOR	I WILL SURVIVE
4083	THEME	SHIN CHAN
5199	VEGA	GRITA
0004	THEME FROM INSPECTOR GADGET	T. FROM INSP. GADGET
0078	COCA COLA REKLAMEN	COCA COLA THEME
3957	BARTHEZZ	INFECTED
4326	DMX	X GONNA GIVE IT TO YA
4937	DAVID CIVERA	BYE BYE
5208	HOMBRES G	LO NOTO
5437	WHAM	LAST CHRISTMAS
3030	EMINEM	THE WAY I AM
3749	2PAC	THUGZ MANSION
1038	EAGLES	HOTEL CALIFORNIA
5197	LUIS MIGUEL	TE NECESITO
5441	CAFE QUIJANO	TEQUILA
3741	ROLLING STONES	JUMPIN JACK FLASH
4682	ELVIS PRESLEY	SUSPICIOUS MINDS
3008	MS. DYNAMITE	DY-NA-MI-TEE
3153	TIZZIANO FERRO	PERDONA
3750	THEME	ROCKY
3936	VARIOUS ARTISTS	FRAGGLE ROCK THEME
4030	STAR WARS THEME	STAR WARS THEME
3117	ABEL RAMOS	QUARZO
4846	DJ SAMMY	SUNLIGHT
2962	COOLIO	GANGSTA`S PARADISE
4863	EVE	LET ME BLOW YA MIND
4868	LA MALA RODRIGUEZ	TENGO UN TRATO
5389	LUDACRIS	ACT A FOOL
3799	JOHN LENNON	GIVE PEACE A CHANCE
4309	JUSTIN TIMBERLAKE	ROCK YOUR BODY
4955	MANUEL CARRASCO	QUE CORRA EL AIRE
5010	ELVIS PRESLEY	YOU WERE ALWAYS ON MY MIND
1350	AHA	TAKE ON ME
3402	DIEGO TORRES	COLOR ESPERANZA
1343	CARTOONS	ITCHY AND SCRATCHY
3581	VARIOUS ARTISTS	WE WISH YOU A MERRY CHRISTMAS
2514	EMINEM	WITHOUT ME
4564	50 CENT	21 QUESTIONS
4934	TANGA GIRLS	MAS QUE NADA
4964	LAS NINAS	OJU
5379	MICHAEL JACKSON	ONE MORE CHANCE
1694	HIMNO	BARCELONA
2674	SILVER	FORGIVEN
3684	DJ CRIVI	MANKELL
3698	DJ BART	DJ BART
0220	THEME FROM TOP GUN	THEME FROM TOP GUN
0939	THEME	GHOSTBUSTERS
1339	CARTOONS	SCOOBYDOO
3894	VARIOUS ARTISTS	HALLOWEEN THEME
4026	THEME FROM JAMES BOND	THEME FROM JAMES BOND
4031	THEME FROM INDIANA JONES	THEME FROM INDIANA JONES
0535	SAFRI DUO	PLAYED-A-LIVE
3127	T.A.T.U	ALL THE THINGS SHE SAID
4954	PEARCING	BOOGIE BOOGIE
1869	BUBBA SPARXX	UGLY



UN AÑO DE LUJO EN XBOX

Un ejército de juegos avanza hacia nuestro territorio de forma imparable. No pierdas de vista los siguientes títulos

A AQUELLOS que no hayan prestado demasiada atención a sus profesores en la asignatura de videojuegos, debemos anunciarles que estamos a punto de entrar en la era más rica y apasionante de la vida de la consola Xbox: la fase popularmente conocida como la tercera época. Los juegos que acompañaron el lanzamiento de la máquina llegaron y vencieron, llevándose un montón de premios por el camino y ganándose los corazones y almas del público en general.

El segundo asalto del software para Xbox ha permitido a los desarrolladores mejorar sus herramientas y mostrar al mundo entero lo que ellos y sus máquinas son capaces de hacer con un poco de cuidado y atención. El usuario general se ha sentido cautivado por las nuevas maravillas tecnológicas y *Xbox Live* ha llevado a los videojuegos a una nueva era en estos tiempos modernos que corren. Pero el atardecer asoma ya su cabeza y seguro que miras a tus alrededores preguntándote qué es lo que va a suceder a continuación; y es entonces cuando escuchas ese ruido, un ruido de algo muy pesado que avanza a marchas forzadas, un ejército imparable que viene dispuesto a todo. Eso, querido amigo, es el sonido de los juegos para Xbox en 2004. Abróchate el cinturón, compañero. Ya llegan los pesos pesados.

Sabemos que te gustaría más estar disfrutando de todas estas joyas que leer este artículo, pero bueno, por el momento tendrás que conformarte con este apetitoso aperitivo antes de poder hincarles el diente. En cualquier caso, a continuación podrás encontrar toda la información acerca de los mejores títulos de 2004 acompañada de capturas únicas e impresionantes. Que lo disfrutes.

Halo 2

¡Regresa a la tierra para vivir la secuela más esperada!

Lanzamiento | **Abril 2004** | DESARROLLADOR **BUNGIE** EDITOR **MICROSOFT GAMES STUDIO** XBOX LIVE **SÍ**

SI ERES uno de los muchos usuarios que adquirió una Xbox las pasadas navidades pero no te hiciste con el juego más importante, detente ahora mismo. Sal de tu casa. Sí, ahora mismo. Ve corriendo a comprar *Halo* y termínalo. *Halo 2* llegará a las tiendas este mismo año y representará la segunda epifanía de Xbox.

El argumento de *Halo 2* empieza justo donde terminó *Halo*. Los Covenant han localizado y destruido todas las colonias de los humanos en el universo y ahora han centrado su atención en el último vestigio de supervivencia: la Tierra. Tu trabajo consiste en meterte en la piel del Jefe Maestro y llevar la batalla hasta el planeta de los Covenant para terminar la guerra de una vez por todas. Además de nuevas armas, vehículos y enemigos, también tendrás la posibilidad de sujetar diferentes armas en ambas manos (utilizarás el gatillo izquierdo para disparar la segunda arma), colocarte en la parte trasera de un Warthog para disparar misiles mientras un compañero tuyo controlado por la máquina conduce e incluso podrás robar un Ghost en pleno vuelo para atacar a su piloto Covenant antes de sentarte en su sitio.

Todo esto y más estará dentro de un título que lleva toda la vida de Xbox en desarrollo. *Halo 2* promete cambiar la forma en que jugamos a los videojuegos una vez más.



↑ Nuestro héroe preferido, el Jefe Maestro.



INFORMACIÓN ADICIONAL

»Los detalles y los vídeos vistos desde la pasada edición de la E3 han sido más que escasos. Bungie tiene mucho cuidado a la hora de soltar nueva información, para mantenernos a todos hambrientos a más no poder. Puedes estar seguro que seremos los primeros en informarte de cualquier nuevo detalle de *Halo 2*.

↑ **No tendría mucho sentido que un cyborg no fuera ambidiestro, el Jefe lo será en *Halo 2*.**



↑ **La acción a bordo de vehículos será espectacular y divertida.**

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

¿Te atreves a abrir la Caja de Pandora?

Lanzamiento | **Marzo 2004** | DESARROLLADOR **UBISOFT SHANGHAI** EDITOR **UBISOFT** XBOX LIVE **SÍ**

UBISOFT HA contribuido en gran medida a la nueva generación de videojuegos de los que estamos disfrutando hoy en día. Tom Clancy ejerce una clara influencia en la jugabilidad de los títulos de esta compañía, que parece que lanza un nuevo clásico al mercado cada mes. Marzo ha sido el mes elegido para sacar el próximo *Splinter Cell* y seguramente será un clásico instantáneo. Si no disfrutaste de la primera parte, que sepas que estamos hablando de acción y sigilo. Es como un *Metal Gear Solid 2: Substance* occidental, pero con menos secuencias de vídeo y más jugabilidad.

Si jugaste con la primera aventura de Sam Fisher y te sentiste un tanto confundido, quizás te queden las cosas un poco más claras cuando te aventures en *Pandora Tomorrow*, en cuyo desarrollo se han tenido muy en cuenta las opiniones vertidas por los propios usuarios sobre los aciertos y los fallos del primer juego. El arsenal de movimientos que lucirá Sam en esta ocasión te harán volver una y otra vez a vivir el espionaje en tus propias carnes. El excelente salto con las piernas abiertas toma una nueva importancia ya que ahora podrás concentrar el peso hacia un lado para después saltar más arriba y llegar a bordes más altos. Un nuevo movimiento SWAT te permitirá entrar en las habitaciones de forma agachada y minimizar así las probabilidades de que te alcance un disparo enemigo. Gracias a esta habilidad, podrás asegurar a los rehenes que pueda haber con mayor eficacia y sin que te descubran los terroristas.

Otro factor que se ha mejorado mucho es la linealidad del juego ya que ahora cada misión puede ser resuelta de varias formas diferentes, lo que hace que el desarrollo no sea tan rígido -básicamente, todo consistía en utilizar el típico método de prueba y error- como en la primera entrega.

Pero lo que más llama la atención es que, por primera vez en este género, habrá partidas multijugador a través de *Xbox Live*. Empieza a soñar con estrategias de equipo y juego cooperativo. Lo que se nos ofrecerá no será sin embargo combates de espías contra espías -y además no podremos controlar a Sam Fischer en este modo de juego-, sino luchas encarnizadas entre espías y guardias, dos clases diferentes de personajes con sus propias armas, fortalezas y debilidades. Y además se nos ofrece otra novedad de peso: los guardias pueden jugar en primera persona, como un *shooter*.

Si crees que la dificultad del primer título era un tanto elevada, te alegrará saber que *Pandora Tomorrow* es ligeramente más simple y más fácil para el jugador principiante. Aunque eso no significa que no tengas que utilizar un poco de materia gris para solucionar todas las situaciones a las que te enfrentes, sólo que será más manejable para aquellos que nunca hemos sido entrenados en el MI-5.



El sigilo sigue siendo nuestra mejor arma.



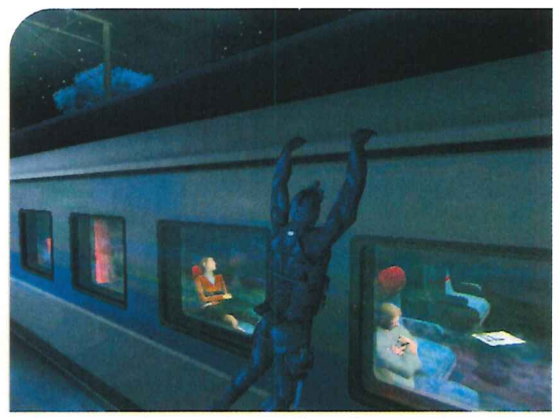
Así de buenos son los efectos de luz del juego.

INFORMACIÓN ADICIONAL

LISTOS COMO EL DIABLO

Los enemigos han mejorado su inteligencia. Además de iluminar con linternas las esquinas oscuras en las que podrás esconderte, también reaccionarán si descubren algún punto rojo en su cuerpo (tu mirilla láser) y llevarán chalecos antibalas cuando lo crean necesario.

Si un enemigo descubre tu mirilla láser, reaccionará según lo acorde.



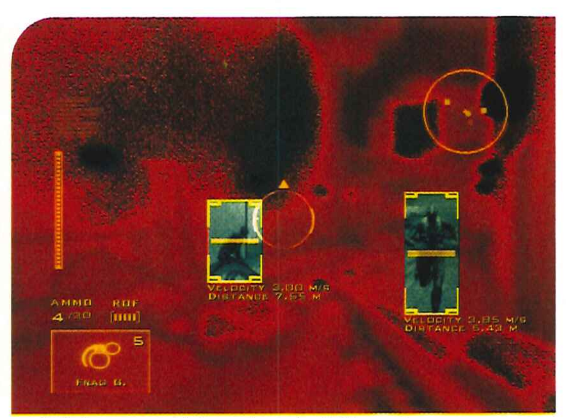
Tampoco están tan caros los billetes de metro, Sam.



Distráelo mientras tu compañero se encarga de él.



No siempre resolveremos las situaciones a tiro limpio.



Habrá nuevos objetos y tipos de visión nocturna.

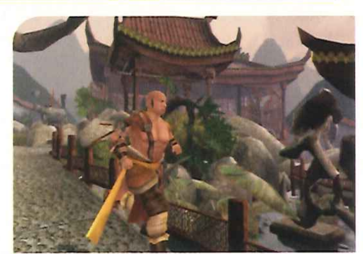
Jade Empire

BioWare vuelve a la carga

Lanzamiento | **Otoño 2004** | DESARROLLADOR BIOWARE EDITOR MICROSOFT GAMES STUDIO XBOX LIVE SÍ

ES COMO un sueño. Creado en las oficinas de BioWare, los aclamados desarrolladores de *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*, *Neverwinter Nights* y *Baldur's Gate*, se trata de un RPG de acción y artes marciales para un solo jugador. Ambientado en la vieja y mística China, podrás entrenarte para mejorar tus habilidades en las artes marciales y los poderes místicos.

Durante tu aventura viajarás por todo el país, desde las montañas de los espíritus hasta los jardines de la Ciudad Imperial. Claro está, por el camino te encontrarás con multitud de enemigos a batir. A medida que avances, aprenderás nuevas artes y adquirirás poderes mágicos y oscuros en muchas ocasiones. Sólo cuando domines los estilos de lucha más importantes y derrotes a los más feroces enemigos podrás ganarte un sitio como maestro de las artes marciales en el mundo de *Jade Empire*.



Predomina el estilo oriental.



Los efectos visuales quitan el hipo.



Aunque habrá armas más poderosas, un buen palo siempre funciona.

Doom 3

Vuelve la madre de todos los *shooters*

Lanzamiento | **Verano 2004** | DESARROLLADOR ID SOFTWARE EDITOR ACTIVISION XBOX LIVE SÍ

DEBES de haber estado vagando mucho tiempo por el universo si nunca antes has escuchado nada acerca del último título de la serie *Doom*. Además de ser descendiente directo de los primeros *shooters* en primera persona, ha levantado una expectación sin precedentes debido a su aspecto visual.

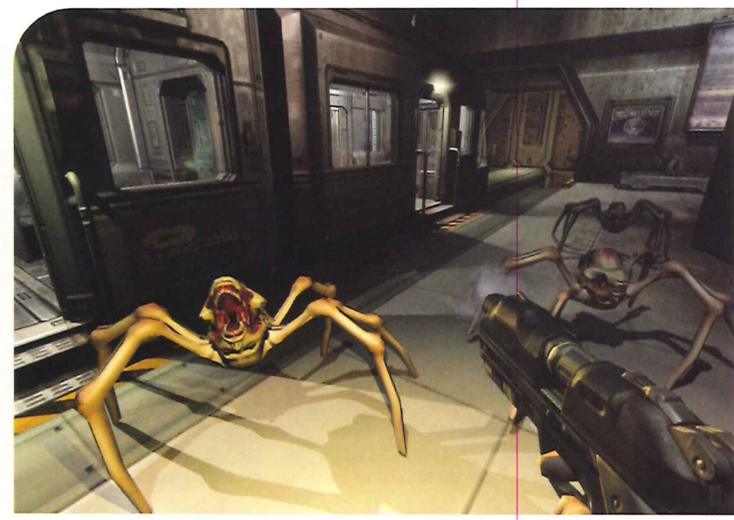
Lo que quizás todavía no sepas es que se trata de un *remake* del *Doom* original, que recientemente cumplió su décimo aniversario. Estamos en Marte, en el año 2145, y tú te conviertes en un Marine que debe lidiar con una invasión de demonios. Oscuro, claustrofóbico y repleto de escenarios metálicos, *Doom 3* luce un aspecto visual increíble. El ritmo será mucho más lento y deliberado que en el título original, y esto hará sin duda que el juego sea una mezcla perfecta de *shooter* y título de terror como nunca antes se haya visto. Recuerda nuestras palabras, será uno de los bombazos de 2004.



El rojo es nuestro color preferido.



¿Demonios y tecnología?.



Bichos horrendos intentarán devorarte en todo momento.

DOA Ultimate

Lucha por tu vida... ¡En *Xbox Live*!



Lanzamiento | **Verano 2004** | DESARROLLADOR TECMO EDITOR MICROSOFT GAMES STUDIO XBOX LIVE SÍ

NO DEJA de ser curioso que no haya más juegos de lucha en *Xbox Live*. El único título de lucha que hay en este momento es *Capcom Vs SNK 2 EO: MOTM*. Pero no por mucho tiempo. *DOA Ultimate* (conocido como *DOA Online* hasta hace bien poco) es una colección de los dos primeros juegos de la serie mejorados para Xbox. No tengas miedo, el juego es clavadito en lo que a gráficos y animaciones se refiere a la tercera entrega y deleitará a todos sus aficionados repartidos por todo el mundo.



¿Cómo puede luchar con esos talones?



¿Seguro que no es real?

Hitman: Contracts

El chico calvo de malas pulgas vuelve a la ciudad



Lanzamiento | **Primavera 2004** | DESARROLLADOR IO INTERACTIVE EDITOR EIDOS INTERACTIVE XBOX LIVE NO

TERCERA ENTREGA de una popular serie que te permite retomar el papel del Agente 47, un asesino a sueldo sin escrúpulos que ya ha demostrado su buen hacer.

El juego empieza con el Agente 47 malherido y atrapado en París. El motor gráfico es completamente nuevo y se incluirán nuevos controles, más armas de fuego y más combates a corta distancia. *Contracts* promete ser épico y perturbador. Tal y como nos gusta, pronto volveremos a disfrutar del Agente 47.

Eso sí es un traje elegante.



¿Por qué los llamarán limpiadores?

Star Wars: Battlefront

La fuerza estará otra vez con nosotros

Lanzamiento | Finales de 2004
DESARROLLADOR **PANDEMIC**
EDITOR **LUCASARTS** XBOX LIVE **SÍ**

DE MANOS de los desarrolladores de *Full Spectrum Warrior*, este título multijugador (a través de *Xbox Live*, por supuesto) será una mezcla entre las batallas a gran escala de *Battlefield 1942* y una de las mayores licencias del mundo. Sabemos que Hoth, el planeta helado que aparece en *El Imperio Contraataca*, tendrá una gran importancia y que habrá combates a bordo de casi todos los vehículos que hemos visto en las películas. Aunque habrá algún modo para un solo jugador que se servirá de *bots* como compañeros, el modo principal será *2*, así que ya puedes ir corriendo a contratar banda ancha y *Xbox Live*.



El juego perfecto para el servicio *Xbox Live*.

Thief 3: deadly shadows

Si los creadores de Deux Ex: Invisible War están detrás de esto, buena señal

Lanzamiento | Verano 2004
DESARROLLADOR **ION STORM**
EDITOR **EIDOS** XBOX LIVE **SIN CONFIRMAR**

LA SERIE *Thief* nunca ha vivido momentos fáciles. Aclamada por la crítica y querida por jugadores y periodistas a partes iguales, nunca ha conseguido ser un éxito de ventas alrededor del mundo. Básicamente, este título de sigilo ha tenido que sentarse frustrado para ver cómo juegos del calibre de *Metal Gear Solid* y *Splinter Cell* utilizaban características *suyas* y vendían millones y millones de copias.

Sirviéndose de la tecnología empleada en el otro título de Ion Storm, *Deux Ex: Invisible War*, *Thief 3* tiene un aspecto visual sorprendente y promete ser lo último en sigilo acompañado de tensión y miedo.



Este chico nos recuerda a un tal Santa Claus.

Ninja Gaiden

La primavera será más bonita y roja que nunca

Lanzamiento | Primavera 2004 | DESARROLLADOR **TECMO** EDITOR **MICROSOFT GAMES STUDIO** XBOX LIVE **SÍ**

NINJA GAIDEN es una franquicia muy querida dentro de Tecmo y del equipo Team Ninja, grupo de desarrollo que se está encargando de este proyecto con toda la atención que haga falta. Cada vez que vemos algunas de sus imágenes en movimiento, nos quedamos boquiabiertos. Se trata de un título de acción que incluye características genuinamente originales y un aspecto visual intachable.

Juegas en el papel de Ryu, un ninja de armas tomar que deberá enfrentarse al imperio de Vigor para recuperar su espada mágica, la legendaria Ryuken. Entre los movimientos que podrás realizar se incluyen caminar por las paredes y dar volteretas hacia atrás para colocarte a la espalda de tus enemigos. Todo se lleva a cabo mediante las suaves animaciones de las que siempre hacen gala todos los títulos del Team Ninja. No sólo se trata de cortar y trocear enemigos, la estrategia también jugará un papel fundamental, especialmente con los enemigos finales. La habilidad para esquivar balas, junto con la compatibilidad con el servicio *Xbox Live*, convertirán a este título en una joya que brillará con luz propia



Ryu se ha cansado ya de las fechorías del Imperio Vigor y pronto pondrá cartas en el asunto.

BC ¡El tamaño sí importa!

Lanzamiento | Verano 2004 | DESARROLLADOR **INTREPID/LIONHEAD** EDITOR **MICROSOFT** XBOX LIVE **SIN CONFIRMAR**

UN TÍTULO la mar de intrigante. Cualquier juego que te permite liderar una tribu prehistórica y en el que recibes la misión de llevar a tu gente hasta una especie de Tierra Prometida, llama la atención. Especialmente cuando se han alterado las líneas temporales para que hombre y dinosaurio se encuentren.

En este título deberás organizar y enseñar a tus compañeros controlados mediante IA a lo largo de la aventura. ¿Problemas para cazar un pequeño dinosaurio y conseguir comida? Puedes construir lanzas e intentar ir a cazar o también puedes empujar piedras pendiente abajo para crear un poco de caos dentro del grupo de animales. Todo es cuestión de aprender y aprovechar la increíble interactividad de la que hacen gala los escenarios.

Tus compañeros controlados por IA aprenderán rápidamente de tus acciones. Los escenarios son extremadamente variados, desde desiertos húmedos a montañas nevadas. Te encontrarás con una gran multitud de enemigos, entre los cuales habrá dinosaurios, monos y, por supuesto, el temible T-Rex. Los dinosaurios pueden desestabilizar tu tribu con gran facilidad, de modo que deberás ir con mucho cuidado cuando vagues por tierras tan peligrosas.

No intentes golpearle con la cabeza.



Podrás crear tus propias armas.

Half-Life 2

Tu vida no estará completa hasta que no tengas este *shooter*

Lanzamiento | Finales 2004 | DESARROLLADOR **VALVE** EDITOR **VIVENDI** XBOX LIVE **SÍ**

PARECE CURIOSO que un nombre como Gordon Freeman despierte tanto interés y pasión. Este científico *raro* y delgadito ha captado la atención de muchos usuarios gracias al éxito para PC *Half-Life*, uno de los *shooters* más importantes de la historia.

Esta secuela es absolutamente impresionante, de verdad. Y todo gracias al motor físico basado en Havoc que simula con una precisión aterradora todo el material que hay en el mundo. Dispara a una madera y los efectos serán diferentes de si disparas a un metal; el nivel de interacción que hay en el juego no se ha visto nunca antes en ningún título. Cada objeto se comporta tal y como lo haría en el mundo real. No obstante, todo este realismo no sirve de nada si no hay nada con lo que jugar. Por fortuna, los chicos de Valve se sirven de esta tecnología para crear un universo rico en jugabilidad y emociones. *Half-Life 2* será uno de los títulos más significativos de 2004. La espera será eterna.





¿Por qué a los alienígenas les gustará tanto el sabor de la carne humana?

Sudeki

¿Te apetece un poco más de rol?

Lanzamiento | Primavera 2004 | DESARROLLADOR **CLIMAX** EDITOR **MICROSOFT GAMES STUDIO** XBOX LIVE **SIN CONFIRMAR**

SUDEKI es un RPG único en Xbox por el hecho de que, a pesar de lucir una estética japonesa e influencias de este país, está siendo desarrollado en Inglaterra. *Sudeki* se centra en dos mundos, Hikaria y Kuria, que por supuesto están en guerra. Asumirás el papel de cuatro Hikarianos que deben juntar sus fuerzas: una hechicera, un artificiero, un espadachín y una cazadora. Empiezas la aventura en el papel de Tal, el hijo de un respetado general que desea mostrar sus habilidades. La historia toma un giro inesperado cuando el joven soldado recibe la misión de investigar la aparición de un portal demoníaco en un templo ancestral. Desde un punto de vista visual, estamos ante un título de gran belleza, aunque eso es algo que no sorprende mucho teniendo en cuenta que tres de sus principales programadores trabajaban para Squaresoft.

Los diálogos son inteligentes y llenos de toques cautivadores. Aunque la palma se la lleva el sistema de combates, en el que podrás ralentizar la acción para salir victorioso en todas las contiendas. *Star Wars: LCD-LAR* es impresionante, pero 2004 podría muy bien ser el año de los juegos de rol para Xbox.



Por favor, no den de comer a los demonios.



En el rol, la moda son las faldas muy cortas.

Race Driver 2

La conducción de altos vuelos se encuentra con los *shows* televisivos

Lanzamiento | Abril 2004
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS** XBOX LIVE **SÍ**

CODEMASTERS son los reyes de los juegos de conducción de rallies tal y como han demostrado con joyas como *Colin McRae Rally*, aunque *RACE Driver 2* se perfila como su creación más elaborada hasta la fecha. Una gran variedad de tipos de carreras y campeonatos te esperan mientras compites contra otros pilotos en un espectáculo para la televisión. La compatibilidad con *Xbox Live* promete carreras de hasta 16 vehículos a la vez que harán las delicias de todos los aficionados al motor y a la velocidad. Si te gusta este género, no pierdas de vista este título...



Estamos ante un juego de conducción muy versátil.

Project Breakdown

Puñetazos en primera persona, para que los sientas en tu rostro

Lanzamiento | Abril 2004
DESARROLLADOR **NAMCO**
EDITOR **SIN CONFIRMAR** XBOX LIVE **SIN CONFIRMAR**

TIENE UNA pinta estupenda por lo poco que hemos visto de él. Se trata de una aventura de acción en primera persona, pero con la novedad de que se han potenciado los combates a base de puñetazos. La cámara se mueve como si lo vieras todo a través de los ojos del protagonista, de modo que se vive todo muy *de cerca*. Imagina ver como te comes una hamburguesa envenenada y después tienes que ir al servicio a vomitar (demasiado detalle en esta escena para nuestro gusto). Cosas parecidas y más te sucederán en este título tan intrigante y del que te ofreceremos imágenes exclusivas en los próximos números.



¿Puñetazos en primera persona? Claro que sí.

Driv3r

Demos la bienvenida al juego antes conocido como Driver 3



Lanzamiento | Abril 2004 | DESARROLLADOR REFLECTIONS EDITOR ATARI XBOX LIVE NO

LOS DOS primeros títulos de *Driver* fueron todo un fenómeno en PSone ya que te permitían conducir entre las calles de San Francisco, genialmente recreadas, como un policía infiltrado. El énfasis puesto en las espectaculares persecuciones de coches hollywoodenses y las repeticiones dieron pie al nacimiento de un nuevo género en los videojuegos, que impulsó el paso de *Grand Theft Auto* a los gráficos 3D.

Tanner, el policía encubierto, vuelve en *Driv3r* como el héroe silencioso pero duro que ha sido hasta ahora. Pero en esta ocasión viajarás hasta Miami, Niza y Estambul en busca de un robo de coches a escala internacional. Como jugador podrás hacerte con un montón de coches diferentes. De hecho, de igual forma que sucede en la serie *Grand Theft Auto*, cualquier coche que aparezca en el juego podrá entrar a formar parte de tu propiedad. También podrás ir a pie, pero seguro que los camiones y las barcas te parecerán una forma más rápida de escapar y huir.

El motor gráfico tiene una pinta estupenda y el modelado de los coches, especialmente cuando éstos sufren daños, nos asegura unas persecuciones al más puro estilo Hollywood.

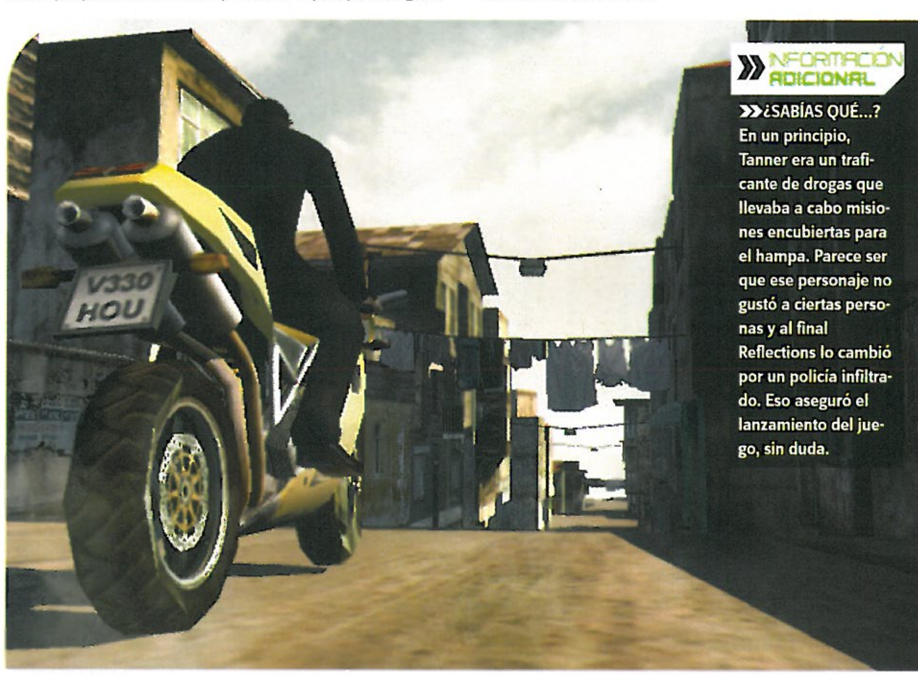
Si te preocupa que estemos ante una versión descafeinada de *Grand Theft Auto* o que este título se parezca demasiado a *True Crime: Streets of L.A.*, podemos informarte de que *Driv3r* es más un juego de conducción que otra cosa. El setenta por ciento de la acción consiste en persecuciones de coches y casi todas las misiones implican vehículos. Habrá tiroteos a pie, por supuesto, pero la acción correrá siempre sobre ruedas. Sin duda alguna, este título será la elección de todos los aficionados a las espectaculares persecuciones automovilísticas.



Podría muy bien ser el viaje de tu vida.



Los efectos de partículas y la física son muy realistas.



INFORMACIÓN ADICIONAL

¿SABÍAS QUÉ...? En un principio, Tanner era un traficante de drogas que llevaba a cabo misiones encubiertas para el hampa. Parece ser que ese personaje no gustó a ciertas personas y al final Reflections lo cambió por un policía infiltrado. Eso aseguró el lanzamiento del juego, sin duda.

Al igual que con *Grand Theft Auto*, también podrás subirte a lomos de motocicletas.



Los niveles de Miami serán comparados con *Vice City*.

Unreal II: The Awakening

Un viaje épico con historia incluida



Lanzamiento | Marzo 2004 | DESARROLLADOR EPIC EDITOR ATARI XBOX LIVE SÍ

UNO de los primeros y más importantes títulos en congregar masas dentro de *Xbox Live*. Una experiencia frenética que muy pocos olvidarán y que ha sido uno de los nombres más famosos dentro del universo de los *shooters* en primera persona. En *Unreal II* podremos disfrutar de un modo para un solo jugador con una buena historia y mejores gráficos y física. La versión para Xbox incluirá modos multijugador a través de *Xbox Live*, algo de lo que carecía la versión para PC.



Ajusta tu perímetro defensivo.



No todas las armas son futuristas.

Men of Valor: Vietnam

En medio de la selva, mejor ver las cosas en primera persona



Lanzamiento | Finales 2004 | DESARROLLADOR 2015 EDITOR VIVENDI UNIVERSAL GAMES XBOX LIVE SÍ

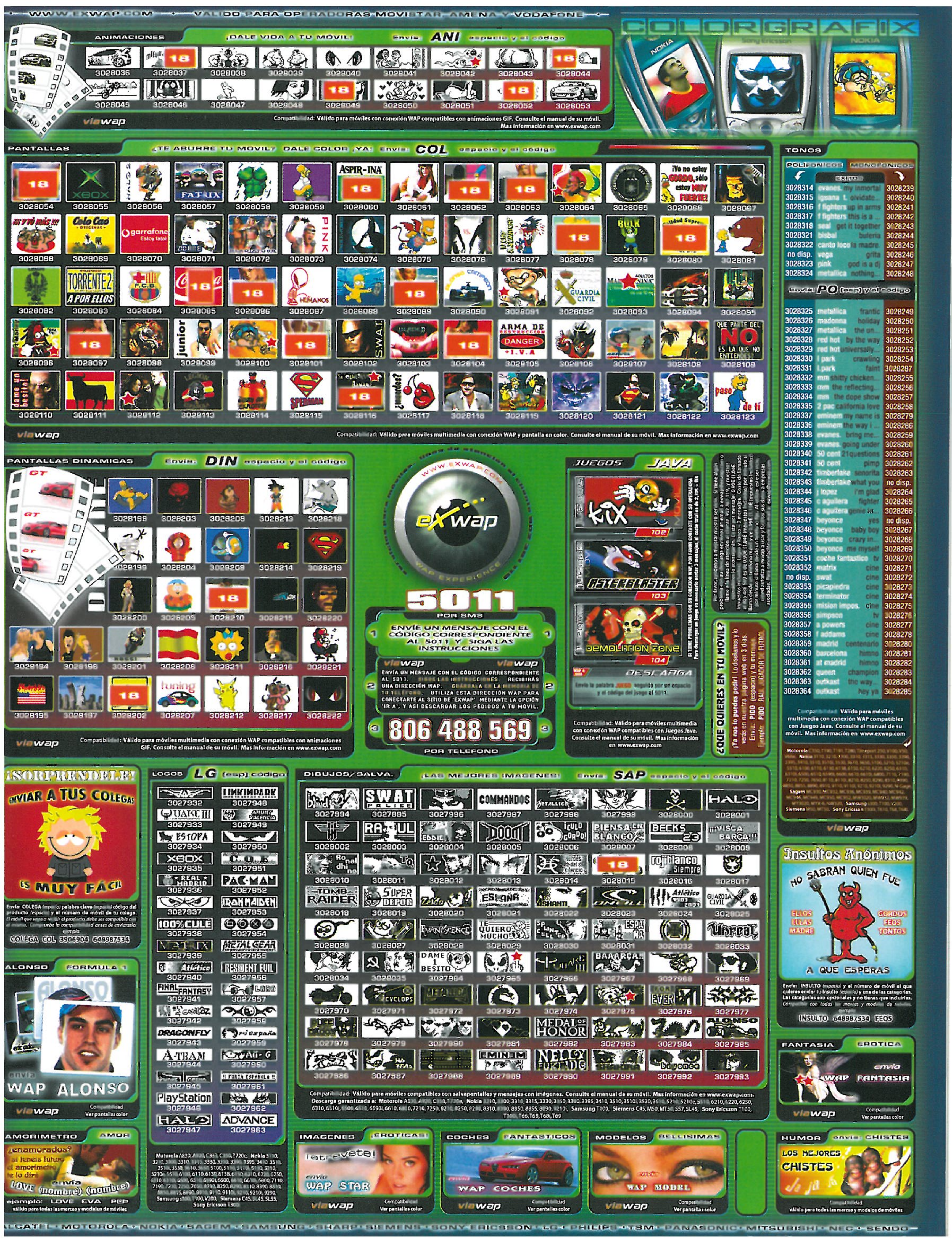
LA HISTORIA gira alrededor de un Marine americano desde el principio del conflicto con Vietnam hasta la Ofensiva Tet. Con una IA sorprendente, gráficos detallados y secuencias de vídeo propias de una película, la historia incluye todas las acciones más importantes que se llevaron a cabo en el conflicto. El modo cooperativo te permitirá llevarte a tus compañeros contigo desde el punto de vista de los vietnamitas del norte, las guerrillas del Viet Cong o las Fuerzas de Estados Unidos.



Cúbrete primero, dispara después.



Los lanzallamas brillan con luz propia.



WWW.EXWAP.COM — VALIDO PARA OPERADORAS MOVISTAR, AMENA Y VODAFONE
ANIMACIONES
¡DALE VIDA A TU MÓVIL!
Envía ANI espacio y el código
3028036 3028037 3028038 3028039 3028040 3028041 3028042 3028043 3028044
3028045 3028046 3028047 3028048 3028049 3028050 3028051 3028052 3028053
viawap
Compatibilidad: Válido para móviles con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
COLORGRAFIX
PANTALLAS
¿TE ABURRE TU MÓVIL? DALE COLOR ¡YA! Envía COL espacio y el código
3028054 3028055 3028056 3028057 3028058 3028059 3028060 3028061 3028062 3028063 3028064 3028065 3028066 3028067
3028068 3028069 3028070 3028071 3028072 3028073 3028074 3028075 3028076 3028077 3028078 3028079 3028080 3028081
3028082 3028083 3028084 3028085 3028086 3028087 3028088 3028089 3028090 3028091 3028092 3028093 3028094 3028095
3028096 3028097 3028098 3028099 3028100 3028101 3028102 3028103 3028104 3028105 3028106 3028107 3028108 3028109
3028110 3028111 3028112 3028113 3028114 3028115 3028116 3028117 3028118 3028119 3028120 3028121 3028122 3028123
viawap
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP y pantalla en color. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
TONOS
POLIFÓNICOS MONOFÓNICOS
3028314 evanes. my immortal 3028239
3028315 iguana t. olvidate... 3028240
3028316 f fighters up in arms 3028241
3028317 f fighters this is a... 3028242
3028318 seal get it together 3028243
3028319 bisbal bulería 3028244
3028321 bisbal bulería 3028245
3028322 canto loco la madre 3028245
no disp. vega grita 3028246
3028323 pink god is a dj 3028247
3028324 metallica nothing... 3028248
Envía PO (esp) y el código
3028325 metallica frantic 3028249
3028326 madonna holiday 3028250
3028327 metallica the un... 3028251
3028328 red hot by the way 3028252
3028329 red hot universally... 3028253
3028330 f. park crawling 3028254
3028331 l. park faint 3028287
3028332 mm shitty chicken... 3028255
3028333 mm the reflecting... 3028256
3028334 mm the cope show 3028257
3028335 2 pac california love 3028258
3028337 eminem my name is 3028279
3028336 eminem the way i... 3028286
3028338 evanes. bring me... 3028259
3028339 evanes. going under 3028260
3028340 50 cent 21 questions 3028261
3028341 50 cent pimp 3028262
3028342 timberlake señorita 3028263
3028343 timberlake what you no disp.
3028344 j lopez i'm glad 3028264
3028345 c aguilera fighter 3028265
3028346 c aguilera genie in... 3028266
3028347 beyonce yes no disp.
3028348 beyonce baby boy 3028267
3028349 beyonce crazy in... 3028268
3028350 beyonce me myself 3028269
3028351 coche fantastico tv 3028270
3028352 matrix cine 3028271
no disp. swat cine 3028272
3028353 picapiedra cine 3028273
3028354 terminator cine 3028274
3028355 mision impos. cine 3028275
3028356 simpson tv 3028276
3028357 a powers cine 3028277
3028358 f addams cine 3028278
3028359 madrid centenario 3028280
3028360 barcelona himno 3028281
3028361 at madrid himno 3028282
3028362 queen champion 3028283
3028363 outkast the way... 3028284
3028364 outkast hey ya 3028285
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con Juegos Java. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
viawap
PANTALLAS DINAMICAS
Envía DIN espacio y el código
3028196 3028203 3028208 3028213 3028218
3028199 3028204 3028209 3028214 3028219
3028200 3028205 3028210 3028215 3028220
3028194 3028196 3028201 3028206 3028211 3028216 3028221
3028195 3028197 3028202 3028207 3028212 3028217 3028222
viawap
Compatibilidad: Válido para móviles multimedia con conexión WAP compatibles con animaciones GIF. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com
WWW.EXWAP.COM
eXwap
WAP EXPERIENCE
5011
POR SMS
1 ENVÍE UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011 Y SIGA LAS INSTRUCCIONES
viawap viawap
2 ENVÍA UN MENSAJE CON EL CÓDIGO CORRESPONDIENTE AL 5011. SIGUE LAS INSTRUCCIONES. RECIBIRÁS UNA DIRECCIÓN WAP. GUÁRDALA EN LA MEMORIA DE TU TELÉFONO. UTILIZA ESTA DIRECCIÓN WAP PARA CONECTARTE AL SITIO DE 'EXWAP' MEDIANTE LA OPCIÓN 'IR A'. Y ASÍ DESCARGAR LOS PEDIDOS A TU MÓVIL.
3 806 488 569
POR TELEFONO
JUEGOS JAVA
102
ASTERBLASTER 103
DEMOLITION ZONE 104
DESCARGA
Envía la palabra JAVA seguido por un espacio y el código del juego al 5011.
¿QUE QUIERES EN TU MÓVIL?
¡Si no lo puedes pedir lo diseñamos y lo verás en nuestra web en 3 días.
Envía: PIDO (espacio) y el mensaje
Ejemplo: PIDO RAUL JUGADOR DE FUTBOL
¡SORPRÉNDELE!
ENVIAR A TUS COLEGAS
ES MUY FÁCIL
Envía: COLEGA (espacio) palabra clave (espacio) código del producto y el número de móvil de tu colega.
COLEGA COL 3906904 648987534
ALONSO FORMULA 1
ALONSO
envía WAP ALONSO
viawap
LOGOS LG (esp) código
3027932 3027948
3027933 3027949
3027934 3027950
3027935 3027951
3027936 3027952
3027937 3027953
3027938 3027954
3027939 3027955
3027940 3027956
3027941 3027957
3027942 3027958
3027943 3027959
3027944 3027960
3027945 3027961
3027946 3027962
3027947 3027963
DIBUJOS/SALVA. LAS MEJORES IMÁGENES Envía SAP espacio y el código
3027994 3027995 3027996 3027997 3027998 3027999 3028000 3028001
3028002 3028003 3028004 3028005 3028006 3028007 3028008 3028009
3028010 3028011 3028012 3028013 3028014 3028015 3028016 3028017
3028018 3028019 3028020 3028021 3028022 3028023 3028024 3028025
3028026 3028027 3028028 3028029 3028030 3028031 3028032 3028033
3028034 3028035 3027964 3027965 3027966 3027967 3027968 3027969
3027970 3027971 3027972 3027973 3027974 3027975 3027976 3027977
3027978 3027979 3027980 3027981 3027982 3027983 3027984 3027985
3027986 3027987 3027988 3027989 3027990 3027991 3027992 3027993
Compatibilidad: Válido para móviles compatibles con salvapantallas y mensajes con imágenes. Consulte el manual de su móvil. Mas información en www.exwap.com.
Insultos Anónimos
NO SABRAN QUIEN FUE
A QUE ESPERAS
INSULTO 648987534 FEOS
FANTASIA EROTICA
envía WAP FANTASIA
viawap
AMORIMETRO AMOR
¿enamorados? si tienes futuro el amorimetro te lo dirá
envía LOVE (nombre) (nombre)
ejemplo: LOVE EVA PEP
válido para todas las marcas y modelos de móviles
IMAGENES EROTICAS
¡atrévete!
envía WAP STAR
viawap
COCHES FANTASTICOS
WAP COCHES
viawap
MODELOS BELLISIMAS
WAP MODEL
viawap
HUMOR envía CHISTES
LOS MEJORES CHISTES
válido para todas las marcas y modelos de móviles
ALCATEL · MOTOROLA · NOKIA · SAGEM · SAMSUNG · SHARP · SIEMENS · SONY ERICSSON · LG · PHILIPS · TSM · PANASONIC · MITSUBISHI · NEC · SENDO

Call of Duty: Finest Hour

El deber te llama, soldado

Lanzamiento | Finales 2004 | DESARROLLADOR SPARK UNLIMITED EDITOR ACTIVISION XBOX LIVE N/D

UN *SHOOTER* en primera persona ambientado en la Segunda Guerra Mundial pero con una pequeña diferencia. Tomarás parte en diferentes acontecimientos de la guerra desde puntos de vista diferentes en las fuerzas Aliadas. Se trata de algo parecido a *Medal of Honor: Allied Assault* y los jugadores que disfrutaron con este título ya saben lo que pueden esperar en *Call*. Habrá una gran variedad en la jugabilidad: asaltos en campos de batalla, misiones de sabotaje e incluso persecuciones a bordo de vehículos y tanques de combate.

Podrás meterte en la piel de todos los soldados de las fuerzas Aliadas, desde un paracaidista americano hasta un soldado ruso con un único objetivo: acabar con los Nazis. El énfasis está puesto en recrear de forma precisa las campañas históricas que tuvieron lugar hace ya algunos años. *Call of Duty: Finest Hour* aparecerá en el mercado a finales de año, de modo que no te olvides de él en ningún momento.



Vivirás de cerca la guerra.



Nos recuerda a alguna película.

Empiezas en Estalingrado sin un arma. ¡Encuentra una rápido!

Star Wars: Republic Commando

Las galaxias siguen dando guerra

Lanzamiento | Verano 2004 | DESARROLLADOR LUCASARTS EDITOR ACTIVISION XBOX LIVE SIN CONFIRMAR

JUNTO con *Battlefront*, el no anunciado oficialmente pero casi seguro *Los Caballeros de la Antigua República 2* y la prometida llegada de *Galaxies*, este título es uno de los «caballos de batalla» con los que LucasArts pretende devolver a los juegos basados en su licencia más popular la pujanza que nunca debió perder.

Se trata de un juego de acción en primera persona que utilizará una versión mejorada del prestigioso motor gráfico de *Unreal*, desarrollado por Epic Games. Así que podemos esperar jugabilidad alta y detalles excelentes.

El juego nos propondrá convertirnos en miembros del Escuadrón de Élite de la República, siendo nuestro destino formar parte de una Unidad de Operaciones Especiales. Enrolados en este escuadrón tendremos que afrontar peligrosas misiones de variada tipología que transcurrirán en entornos bien conocidos del universo *Star Wars*.



Las tropas del Imperio en acción.



La guerra de lásers está garantizada.



Aparecerán personajes de todas las películas.

Full Spectrum Warrior

¿Estos soldados no pertenecen a Rainbow Six?



Lanzamiento | Junio 2004 | DESARROLLADOR PANDEMIC EDITOR THQ XBOX LIVE SÍ

CON *FSW*, la compañía Pandemic está intentando conseguir algo muy nuevo. Ha tomado elementos de jugabilidad de juegos de estrategia en tiempo real como *Command & Conquer* y *Commandos* y los ha casado con el realismo de los gráficos 3D de *Ghost Recon*. La diferencia estriba en que llevarás a cabo el papel de un líder invisible que da órdenes a sus tropas mientras ves la acción en todo momento. El juego luce unos gráficos impresionantes y promete mucho. Lo seguiremos de cerca.

Los efectos son soberbios.



La animación te dejará sin habla.

Fight Night 2004

Peleas duras, muy duras



Lanzamiento | Marzo 2004 | DESARROLLADOR EA SPORTS EDITOR ELECTRONIC ARTS XBOX LIVE NO

VISTO como la experiencia pugilística más real hasta la fecha, *Fight Night 2004* presenta una nueva modalidad en el terreno de la lucha, una modalidad salpicada por un enfoque mucho más cinematográfico. Podrás luchar en el papel de Muhammad Ali y Sugar Ray Leonard, entre otros clásicos. Y podrás configurar casi todos los aspectos que envolverán tus combates, desde la música a los fuegos artificiales. ¿Derrocará al todopoderoso *Rocky* de ese pedestal? Ya veremos.



Lucha, lucha y lucha. Vuelve a luchar.



¿Llevas el nombre en los pantalones?

Fable

El juego de rol en el que escribes tu propia historia

Lanzamiento | Verano 2004 | DESARROLLADOR BIG BLUE BOX/LIONHEAD EDITOR MICROSOFT XBOX LIVE NO

FABLE PROMETE el mundo: el mundo en el que tú podrás ser quien quieras y actuar de la forma que te plazca; un mundo para nada parecido al nuestro, en el que todo tendrá sus consecuencias. Si te has sentido frustrado anteriormente con la excesiva linealidad de las aventuras tradicionales y los RPG, *Fable* es la respuesta a tus plegarias.

La compañía Lionhead está acostumbrada a diseñar grandes proyectos tales como *Black & White*. Pero en esta ocasión nos han prometido que el personaje será único en cada partida, es decir, no habrá dos personajes iguales. Está claro que habrá un hilo argumental a lo largo del juego, pero la historia tomará caminos diferentes que harán que cada experiencia sea diferente a la anterior o entre jugadores de todo el mundo.

Tendrás que llevar a cabo las mismas misiones que el resto de jugadores, pero la forma en que las lleves a cabo ofrecerán una libertad de la que juegos como *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República* sólo pueden soñar. En tu viaje, podrás casarte con una familia rica, asesinar a tu esposa más tarde y hacer mil y una artimañas para quedarte con la herencia. Incluso podrás tener una novia diferente en cada pueblo si eso es lo tuyo. Llega a un poblado asediado por bandidos y podrás luchar contra ellos o ayudarles y hacerte con el botín. Las elecciones se nos antojan infinitas y afectarán a tu apariencia física así como a tu aspecto facial.

Un juego de tales características presenta multitud de problemas para sus creadores, pero de momento lo están solucionando todo con sobrada maestría. Estamos convencidos que el matrimonio de Microsoft con Lionhead nos traerá una experiencia inigualable y que llevará a los videojuegos hasta una nueva era.


Los monstruos tendrán tamaños descomunales.

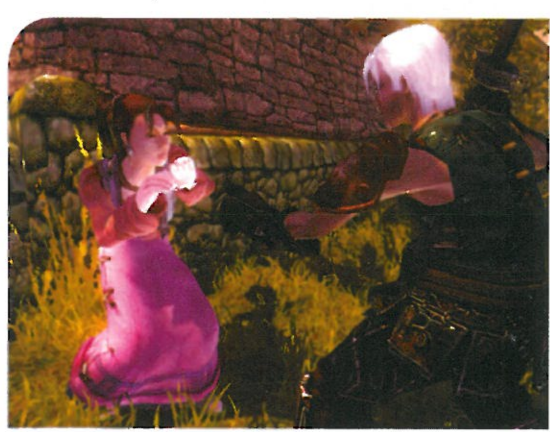

Los efectos especiales te deslumbrarán.



INFORMACIÓN ADICIONAL

LÍOS DE FALDAS
Las relaciones en *Fable* constituyen una parte vital en el desarrollo de la aventura. Puedes tener una novia diferente en cada pueblo si te apetece, pero cuidado que no se enteren las chicas de que eres un Don Juan. Su respuesta no será muy amigable.


La violencia luce estilo por los cuatro costados, pero sigue siendo cruel a veces.


Te encontrarás con todo tipo de personajes en tu viaje.

Otogi 2

¿Preparado para luchar de nuevo contra los demonios?

Lanzamiento | 2004 | DESARROLLADOR FROM SOFTWARE EDITOR SIN CONFIRMAR XBOX LIVE NO

EL TÍTULO original, *Otogi*, lucía gráficos de ensueño y una banda sonora de auténtica escándalo. Todo se está mejorando en esta secuela: los combates, la acción, los conjuros mágicos y el desarrollo del personaje al más puro estilo RPG. El cazador de demonios Raikoh se ve respaldado en esta ocasión por un clan de cinco nuevos exorcistas, todos ellos jugables, por supuesto. *Otogi 2* es todo un fenómeno en Japón y esperamos que llegue pronto a nuestras tierras.


Raikoh contra ejércitos enteros.


Todo el escenario es destructible.

StarCraft: Ghost

El sigilo y la acción se trasladan al espacio

Lanzamiento | Otoño 2004 | DESARROLLADOR BLIZZARD ENT./NIHILISTIC EDITOR VIVENDI XBOX LIVE SIN CONFIRMAR

LA FRANQUICIA para PC de *StarCraft* ha vendido más de seis millones de unidades. Y ahora, Blizzard lleva su distintiva marca de juego táctico a Xbox. *Ghost* no es una secuela directa del primer *StarCraft* y, aunque el universo resultará familiar a los jugadores del original, la versión para Xbox será un juego de acción y sigilo para un solo jugador. La tradicional estrategia en tiempo real, característica de las versiones para PC, se ha sustituido por la infiltración al más puro estilo Sam Fisher.

¿Puedes sentir el calor?


¿La mujer ideal para Sam Fisher?

Silent Hill 4: The Room

La habitación del pánico

Lanzamiento | **SEPTIEMBRE 2004** | DESARROLLADOR **KONAMI TOKYO** EDITOR **KONAMI** XBOX LIVE **NO**

AUNQUE sea con cuentagotas, Konami nos sigue proporcionando enormes alegrías a los usuarios de Xbox, acercándonos algunas de sus series más populares. Éste es el caso de *Silent Hill*, cuya segunda entrega ya pudimos disfrutar en su momento, y de la que, a falta de que se confirme una hipotética conversión de su tercer episodio, ya podemos adelantar que llegará de nuevo hasta nuestra consola, en forma de una cuarta entrega un tanto sorprendente pero igual de terrorífica.

The Room, que así ha sido bautizado este nuevo capítulo, ofrece la peculiaridad de presentar un nuevo protagonista, Henry Townshend, y además tanto el argumento como los hechos que se nos presentan nada tienen que ver con las entregas anteriores, aunque sí otros elementos como el motor gráfico o el estilo de juego. Konami también nos garantiza horas y horas de terror con este gran título.

En *The Room*, el meollo de los acontecimientos que se nos narran giran en torno a un peculiar punto de partida: Henry está atrapado en su habitación y no puede salir de ella. El porqué, y el cómo intentará escapar, son el *quid* de este inquietante título, que podremos disfrutar después del verano. La espera se nos va hacer muy larga.



Un juego no apto para cardiacos...



Menudo sitio para sentarse a pasar un ratito...



Definitivamente, la Seguridad Social va de mal en peor...



Henry Townshed es el nuevo personaje principal.

RalliSport Challenge 2

Rallies de infarto en *Xbox Live*



Lanzamiento | **2004** | DESARROLLADOR **DIGITAL ILLUSIONS** EDITOR **MICROSOFT** XBOX LIVE **SÍ**

SOBRADAMENTE conocido por los usuarios de Xbox ya que fue uno de los juegos que acompañó a la consola en su lanzamiento, este título, uno de los escasos juegos que ha sido capaz de rivalizar con el legendario *Colin McRae* de Codemasters, va a regresar con el énfasis puesto no sólo en mejorar lo ya visto en la primera entrega, sino sobre todo en ofrecernos la posibilidad de lanzarnos a competir en *Xbox Live*. Pese a todo, no conviene olvidar que también llegará con un motor gráfico renovado, nuevos modos de juego y más coches y circuitos. Aunque tiene difícil superar el original, estamos convencidos de que lo hará.



Podremos conducir nuevos coches.



El motor gráfico se ha mejorado.

Kameo: Element of Power

El increíble hombre cambiante



Lanzamiento | **2004** | DESARROLLADOR **RARE LTD** EDITOR **MICROSOFT** XBOX LIVE **NO**

VALE, *Grabbed by the Ghoulies* no era la mejor carta de presentación para que el debut de Rare en Xbox fuese todo lo sonado que requería la ocasión (pese a ello, también es justo reconocer que el juego está siendo infravalorado). Por eso habrá que esperar a que lleguen *Kameo* y el anhelado *Perfect Dark Zero* para que esta legendaria compañía dé de sí todo lo que se espera de ella y mucho más. En el caso de *Kameo*, la oferta es más que llamativa: en un entorno sumamente imaginativo y colorista podremos controlar a un protagonista de lo más peculiar, que posee la habilidad de mutarse en 18 monstruos elementales diferentes. Habrá que verlo para creerlo.

Los personajes son de lo más llamativo.

Y los escenarios no se quedan atrás...

JUNTATE CON

TUS AMIGOS.

O ENFRENTATE

A ELLOS.

CON

XBOX LIVE

DOS MESES DE PRUEBA GRATIS.

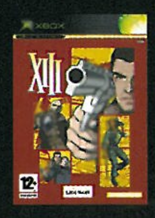
Xbox *Live*™ es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox *Live*™, te llevas 2 meses de prueba gratis.









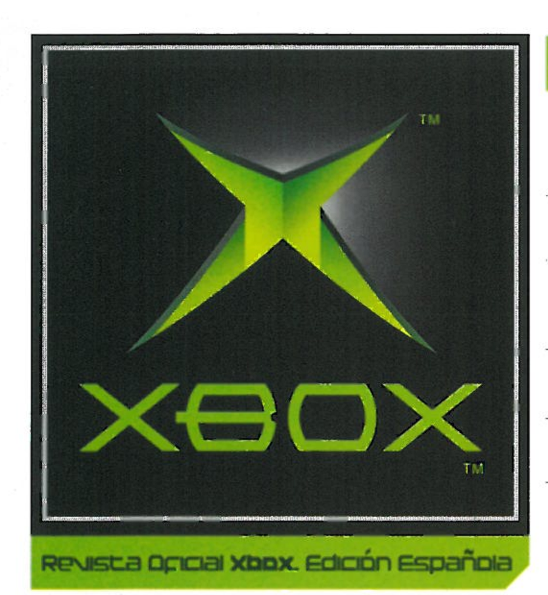






it's good to play together

www.xbox.com/live



PUNTUACIÓN



8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.



ANÁLISIS DEL MES

ARMED & DANGEROUS
Uno de los juegos más estrambóticos que LucasArts ha realizado. **058**

CARVE
Un nuevo juego de motos acuáticas que no llega a hacer aguas pero que tampoco acaba de mantenerse a flote. **064**

WRATH UNLEASHED
Una extraña combinación de juego de lucha y estrategia por turnos que no acaba de cuajar. **060**

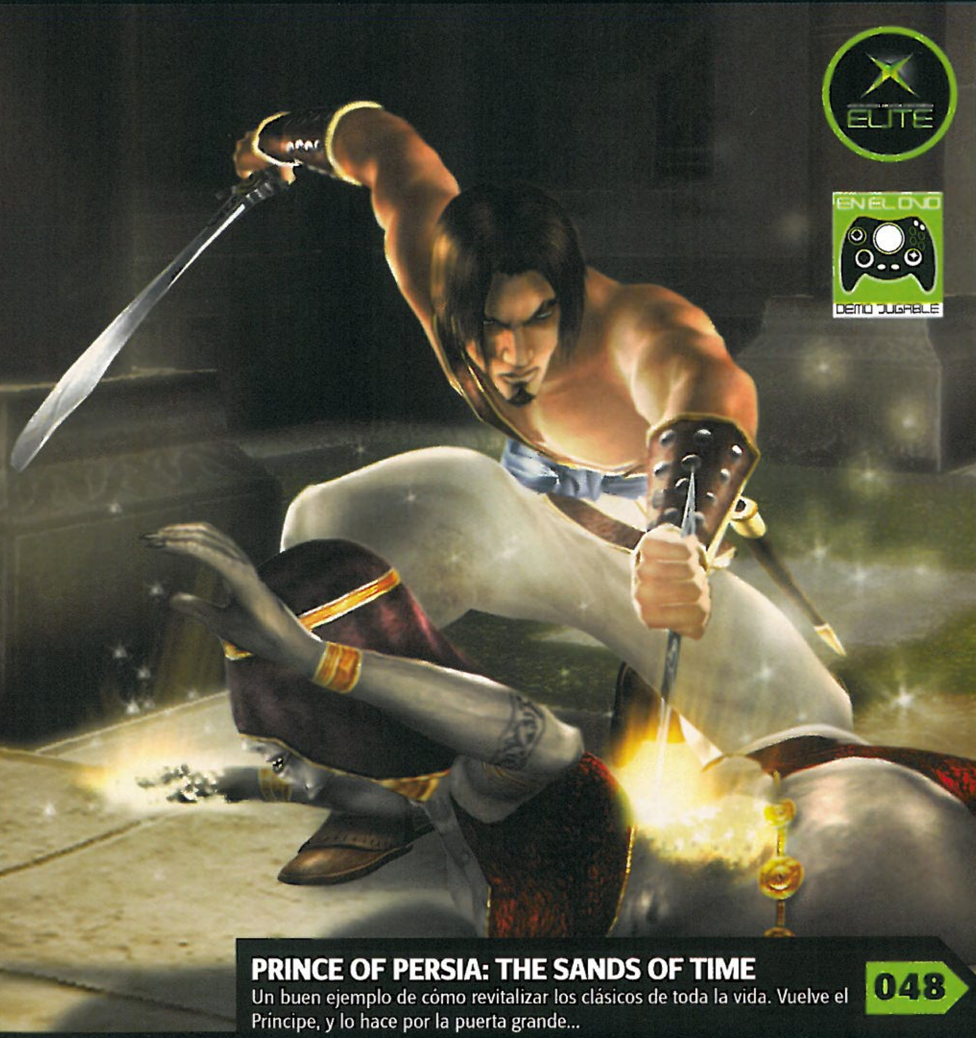
MIDWAY ARCADE TREASURES
Como Karina, Midway se ha puesto a buscar en su «baúl de los recuerdos» y ha encontrado estos clásicos inmortales. **042**



DEUS EX: INVISIBLE WAR

Un shooter con vocación revolucionaria. Descubre en nuestro análisis por qué este juego es un avanzado a su tiempo.

036



PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Un buen ejemplo de cómo revitalizar los clásicos de toda la vida. Vuelve el Príncipe, y lo hace por la puerta grande...

048



BEYOND GOOD & EVIL

De la mano de Michel Ancel, creador de la saga *Rayman*, llega este juego de acción que derrocha originalidad por los cuatro costados.

044



BALDURS'S GATE 2

Vuelve toda una leyenda dentro del género de los juegos de rol, y lo hace con buenos gráficos, jugabilidad y grandes dosis de acción.

054



JAMES BOND 007: TODO O NADA

Probablemente el mejor y más variado juego jamás creado con el agente secreto británico como protagonista.

062



ROGUE OPS

Los juegos protagonizados por espías estaís de moda, aunque no es nada frecuente que la protagonista sea femenina.

066





DEUS EX: INVISIBLE WAR

La teoría de la conspiración y los juegos mentales llevados al extremo en uno de los títulos con más profundidad jamás creados

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**ION STORM**
DISTRIBUIDOR:	**PROEIN**
LANZAMIENTO:	**MARZO 2004**
JUGADORES:	**1**
WEB:	**WWW.DEUSEX.COM**
PEGI:	**+16**

UN ADELANTO

Técnicamente brillante e inmenso, *Invisible War* consigue llevarte a su particular universo en el que te permite hacer las cosas como quieras.

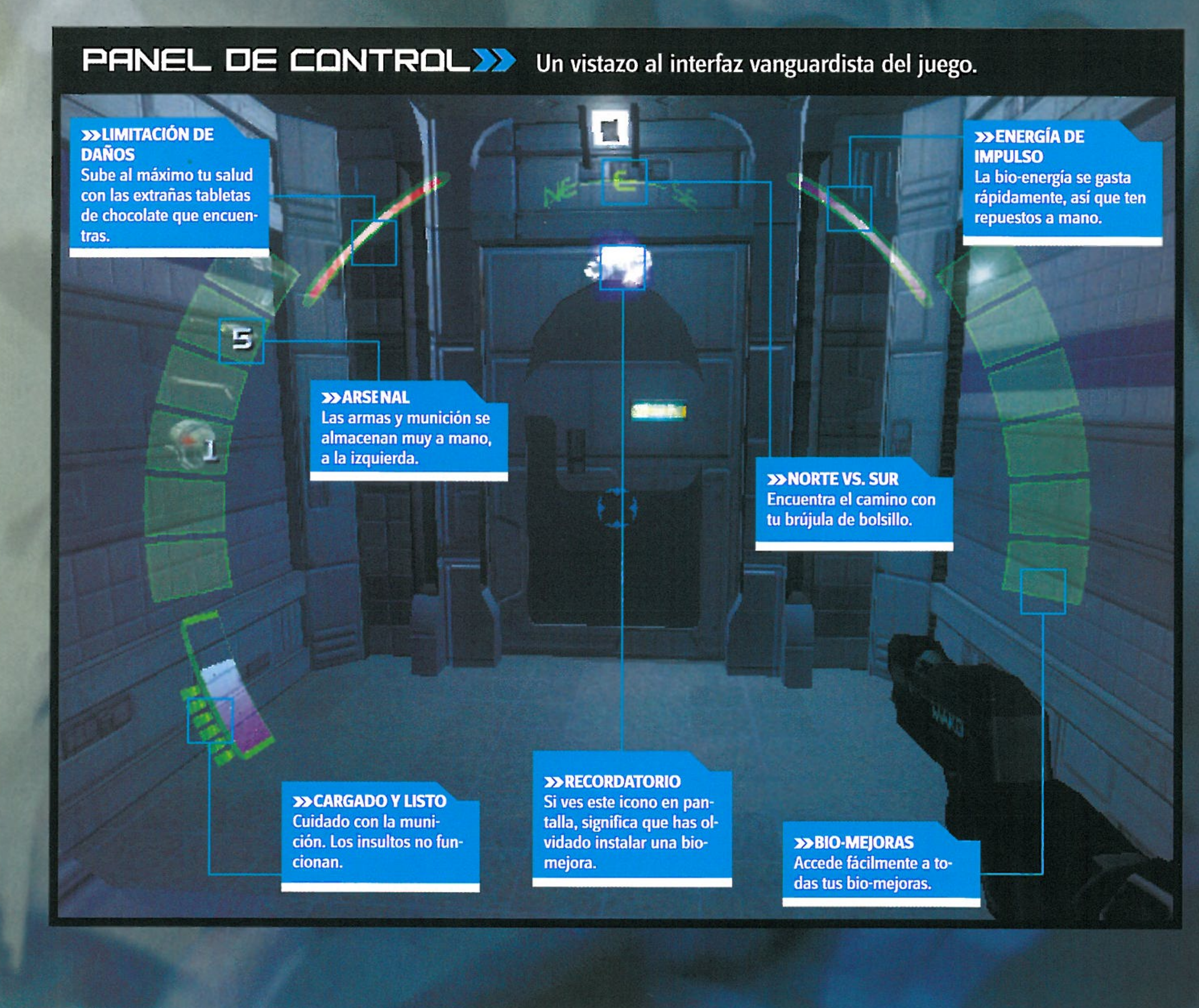
EN MUY pocas ocasiones un juego resulta de verdad creíble y realista, sin importar en qué época ni universo esté ambientado. Muchas menos son aquéllas en las que durante el proceso de diseño y desarrollo se ha tenido en cuenta al jugador. Menos aún son las veces en que la libertad de acción es poco más que una socorrida expresión publicitaria, un mero argumento de venta que pretende disfrazar los raíles sobre los que discurre la acción de un juego. Afortunadamente, nos encontramos ante ese raro juego, un título cuya grandeza radica precisamente en transportar al jugador a un mundo en el que realmente puede creerse vivir, totalmente desconectado de la realidad. Asusta.

Tristemente, *Deus Ex*, el original, no llegó a salir para Xbox. El juego rompió tantos esquemas y era tan condenadamente bueno que obtuvo decenas de premios como mejor juego del año 2000. De cualquier forma, para lo único que nos interesa recordarlo es para adentrarnos en la historia de *Invisible War*. JC Denton, el protagonista de *Deus Ex*, provoca al final del juego un colapso global que marca un nuevo comienzo para la Humanidad. De forma muy sucinta, eso resume la comunión de los múltiples finales que tenía *Deus Ex* y que ha servido como punto de partida para *Invisible War*, que da comienzo veinte años después...

Chicago, cinco y cuarto de la mañana. Un helicóptero aterriza sobre la azotea de la Academia Tarsus y un científico sube a él aferrándose a una misteriosa cápsula. Los agentes de seguridad de Tarsus intentan prepararse para un inminente ataque terrorista. Una impenetrable figura encapuchada camina hacia el centro de la calle y levanta un pequeño objeto sobre su cabeza. Los robots de seguridad vuelan por las calles a toda velocidad tratando de llegar a tiempo, pero todo es inútil. En cuestión de un segundo, el encapuchado presiona un botón y el infierno se desata. Una extraña sustancia amorfa comienza a extenderse rápidamente por todas partes, engullendolo todo a su paso. Máquinas, edificios, seres humanos, todo se transforma inexorablemente en muerte. Una mujer contempla impertérrita el espectáculo desde la azotea de Tarsus. En el último instante, antes de ser alcanzada por la informe sustancia, da un salto de cuarenta metros y sube al último helicóptero que despegó hace unos segundos.

Seattle, apartamentos de la Academia Tarsus. Eres Alex D., un agente especial entrenado en toda suerte de disciplinas tácticas y de combate, sometido a experimentos de biotecnología que capacitan tu cuerpo para recibir mejoras que ningún ser humano soñaría. Recibes una llamada para presentarte a tu superior cuando se produce un temblor en el edificio. «No pasa nada», te dicen, «todo está controlado». Cuando sales de tu apartamento, ves morir a un empleado de mantenimiento víctima de una explosión. Alguien te habla de lo sucedido en Chicago. Tus padres adoptivos vivían allí. Ahora están muertos. ¿No pasa nada? Las alarmas de la academia se han disparado, alguien quiere matarte. Huir es tu único pensamiento. Por el camino te haces con unas cuantas cápsulas de bio-mejoras. Alguien ha reprogramado el sistema de seguridad para que »

PANEL DE CONTROL>> Un vistazo al interfaz vanguardista del juego.



>>INFORMACIÓN ADICIONAL

>>MALOS MODOS
Gracias a un sistema de física retorcidamente real que funciona entre bambalinas, puedes ser creativo con los barriles de fuego. Al coger una caja y lanzársela a un enemigo, puedes provocar que se mueva hacia el contenedor en llamas, que se prenda fuego y que corretee por ahí envuelto en llamaradas. La cosa se propaga si choca con otros enemigos.

>>ROCK'N'ROLL
Una novedad del lanzacohetes es un modo de disparo secundario que te permite tomar el control del cohete en primera persona y dirigirlo por el aire cuando lo disparas. Si hay un puñado de enemigos a la vuelta de la esquina, dispara y disfruta de la explosión.

>>NUEVO ORDEN MUNDIAL
Uno de los grupos que conocerás al principio del juego es la Orden, una organización religiosa que persigue el equilibrio natural y que está dirigida por una figura bastante peligrosa, Su Santidad. El grupo se ha diseminado por todo el mundo desde el Colapso (el final del mundo que conocemos), intentando convencer a la gente ofreciendo paz y consuelo en medio del caos.

>>CABALLEROS ANDANTES
Otra de las facciones con la que tendrás varios «asuntos» son los Templarios, una versión resucitada de la antigua sociedad secreta (o eso creen). Realmente no sabes qué quieren ni de qué van, pero pronto les oirás decir que las bio-mejoras son malas para la salud. Suena genial.

Tomarás decisiones constatemente, aunque no de forma evidente

>> sea hostil con la gente de Tarsus. Esto es un desastre.

Para cuando abandonas el edificio ya sabes que hay dos grandes facciones en liza: la Organización Mundial de Comercio y la Orden. Los objetivos económicos de los primeros no tendrían porqué estar en conflicto con la pretensión de los segundos de unir todas las religiones en una sola. Pero lo está. ¿Por qué? ¿Por qué todos quieren tu ayuda? ¿Estás abocado a matar y robar para unos y otros? ¿Tienes elección? ¿Por qué eres tan importante para ellos?

Y esto es sólo el principio. *Invisible War* te obliga a tomar decisiones constantemente, aunque no de forma evidente. Nada es tan sencillo como aceptar matar a alguien para robarle algo y hacerlo. Podrías limitarte a robar el objeto en cuestión sin acabar con una vida, pero todo tiene ciertas implicaciones. Ninguno es tu enemigo hasta que no les des motivos para serlo. La toma de decisiones no sólo está en qué haces o dejas de hacer, sino en cómo lo haces. A menudo, las decisiones conllevan dilemas morales y, en cualquier caso, siempre acarrean consecuencias.

Las innovaciones no radican sólo en cuestiones tan profundas como las anteriores: *Invisible War* te permite jugar como quieras. Para ello pone a tu disposición numerosas herramientas que te brindan la oportunidad de escoger de qué manera quieres afrontar cada situación. La principal son las bio-mejoras, que permiten modificar el cuerpo de Alex para proporcionarle habilidades únicas como *hackear* ordenadores, tomar el control de robots, cámaras y torretas de vigilancia, una fuerza sobrehumana, visión de infrarrojos, invisibilidad térmica y visual, movimiento silencioso al caminar y al correr, la capacidad para crear drones que absorban daños o que extraigan energía vital de los enemigos inconscientes para transferirla al cuerpo de Alex... Hay múltiples posibilidades, si bien algunas son ilegales en el mundo de *Invisible War* y conseguirlas es muy caro.

También tienes prácticos dispositivos como una herramienta multiusos que tan pronto te abre una puerta con cerradura electrónica como una caja fuerte o el candado de una taquilla. Asimismo hay un amplio arsenal, un conjunto de mortíferos utensilios con un fuego primario y otro secundario y que también se pueden modificar. Por ejemplo, puedes poner un silenciador en un rifle de francotirador y un artefacto capaz de derretir el cristal en una pistola.

La elección en cada momento del arma, la bio-mejora, el dispositivo que vas a emplear para hacer algo, determina la forma de jugar, las reacciones de tu entorno y las de los demás personajes. Pero como las cosas se entienden mejor con ejemplos, vayamos a ello.

En un determinado momento, has de acceder a la red de transporte público de Seattle. Como todo el mundo, tienes que pasar por taquilla. Cuando lo haces descubres que el funcionario de turno se está aprovechando de la caótica situación que se vive en esos momentos para cobrar cinco veces el precio del billete normal. Quizá tengas dinero y no te importe pagarlo. Si lo haces, bajarán la barrera de seguridad y podrás entrar sin mayor problema. Pero también es posible que no tengas dinero suficiente o que, simplemente, no quieras dejarte robar. Si retrocedes unos pasos, encontrarás una rejilla de ventilación que está fuera de la vista de los guardias. Te cuelas por ella y llegas a una salida que da justamente frente a la puerta de la taquilla. No se ven cámaras en este pasillo, pero hay un guardia que lo patrulla. Puedes intentar pasar inadvertido, ya sea en silencio y cuando no mire nadie, o bien haciéndote invisible a sus ojos si es que has escogido esa bio-mejora. También puedes liarte a tiros haciendo saltar las alarmas, aunque probablemente salgas indemne del trance. Si optas por cualquiera de estas opciones, te arriesgas a convertirte en un criminal a ojos de ciertas personas, lo cual te podría acarrear indeseables consecuencias.

Las múltiples situaciones a que te enfrentarás en *Invisible War* no suelen ser tan simples como la anteriormente descrita, pero el abanico de posibilidades ilustra perfectamente el concepto de libertad de acción y decisión que tienes en todo momento.

En *Invisible War* te sientes constantemente en el ojo del huracán, en el centro de una cuerda de la que tiran la Organización Mundial de Comercio (OMC) y la Orden. Los dos bandos no paran de encomendarte tareas y, curiosa- >>

Si instalas la bio-mejora adecuada puedes tomar el control de algunos robots de seguridad. Una opción muy útil cuando te enfrentas a la escoria de las alcantarillas.

Hay gente que ansía fines más mundanos con recompensas más inmediatas

mente, están permanentemente informados de lo que haces, de modo que es imposible escapar a las repercusiones de tus acciones. Es como si el Gran Hermano te vigilara constantemente. En cualquier caso, obtener el favor de unos u otros no es tan sencillo como aceptar o no una misión. En numerosas ocasiones ambas facciones buscan lo mismo, pero ejecutado de manera diferente. Por ejemplo, ambas te instan a localizar un piloto para salir de Seattle hacia tu siguiente destino. El primer piloto que encuentras tiene un pequeño problema con la mafia: mientras que la OMC no especifica cómo has de recuperar la nave secuestrada del piloto, la Orden quiere muerta a Sophia Sak, la mafiosa que tiene la nave en su hangar. Cómo resuelvas la situación es asunto tuyo, pues el resultado final será que abandones Seattle. Sin embargo, el no matar a Sophia irritará levemente a la Orden.

Pero claro, hay más pilotos. Elegir a otro que, además, te resultará mucho más útil, te obliga a un enfrentamiento directo con la OMC, si bien están dispuestos a olvidar las bajas siempre y cuando realices un peligroso trabajo para ellos. Cómo lo hagas solo dependerá de tu destreza y, como no, de la suerte.

Jugar en primera persona no hace sino meterte más en la situación y permite que la atmósfera del juego sea más envolvente y creíble. A ello contribuye también el extraordinario motor del juego, que aún siendo una versión mejorada del de *Unreal*, ofrece un aspecto visual imponente. No sólo verás un mundo prolijo en detalles, sino que sentirás que está vivo y es real. Cuando golpeas una bombilla, el vaivén de la luz produce sombras que se deforman y cambian en tiempo real. Cuando tiras un objeto, su trayectoria y movimiento, así como el resultado del lanzamiento (su rotura, por ejemplo), dependen de la fuerza con que lo hayas lanzado, el material de que esté hecho y las colisiones que haya podido sufrir, así como el material de que estén hechos los objetos con los que haya podido chocar.

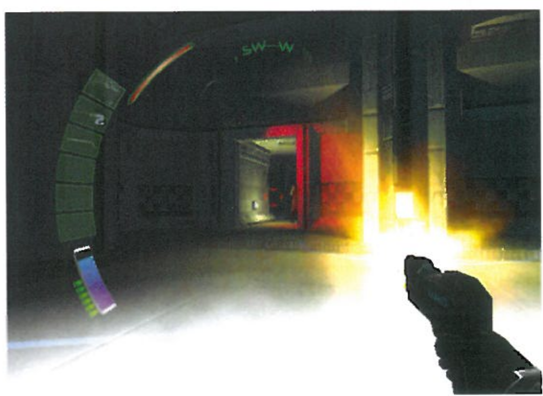
La simulación física no está ahí como mero alarde de realismo o exhibición de la inteligencia y el ingenio de un equipo de programación, sino que influye sensiblemente en el juego. Volviendo a la bombilla, el movimiento de la misma puede delatar tu presencia a un guardia. Si lanzas un cuerpo contra otro, puedes hacer que el segundo pierda el equilibrio. Tirando una granada contra una pared con el ángulo adecuado, consigues que caiga en el lugar idóneo para librarte de un grupo de enemigos.

Pero también hay ejemplos más efectistas: puedes reventar una tubería de agua caliente a presión provocando un escape de vapor que no sólo quemará a quien ose pasar ante la rotura, sino que sumirá el pasillo en una densa niebla que te proporciona una ventaja táctica inigualable si dispones de visión térmica.

Otro de los componentes dignos de alabanza en *Invisible War* es la inteligencia artifi- »



Puedes almacenar varias imágenes en tu inventario.



Los enemigos lo seguirán intentando.

CÓMO PASAR INADVETIDO

Sobrevivir a esas molestas cámaras de seguridad.

En el juego, las cámaras de seguridad activan ametralladoras si te ven. Evítalas utilizando tus bio-mejoras.



1 Manténte alejado de la luz verde que rastrea cada centrímetro de la habitación.

2 Activa la bio-mejora que te hace invisible al gran ojo del cielo y podrás continuar sin problemas.

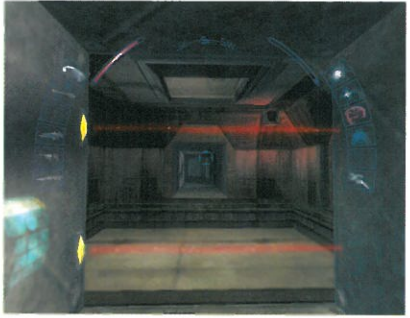


Las ametralladoras te harán trizas en cuestión de segundos si intentas destruirlas directamente.



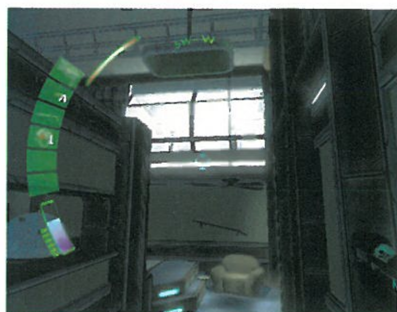


Un guardia a punto de tener un mal día.



Toca los láser y saltará la trampa.

Los personajes del juego se comportan como lo haría cualquier persona en determinadas circunstancias



Algo raro pasa en casa.



Aproxímate a los objetivos y recibirás pistas.

cial. No importa si es inteligencia artificial de verdad, un simulacro de ella o millones de líneas de código que reúnen una gran variedad de reacciones predeterminadas para diferentes situaciones. El resultado es asombroso porque los personajes del juego se comportan como lo haría cualquier persona en determinadas circunstancias. Evidentemente los hay más osados, más cobardes, más prácticos... Unos harán saltar la alarma al menor signo de intrusión, mientras que otros irán a investigar pagando su curiosidad con la vida. En combate, intentarán ponerse a cubierto, aprovechar su superioridad numérica o buscarla, se cubrirán tras una esquina o una caja para evitar ser alcanzados e, incluso, saldrán corriendo o se rendirán si se ven en un serio aprieto.

Las a veces imprevisibles reacciones de los personajes del juego, las múltiples interacciones de que es susceptible el entorno, así como las armas y bio-mejoras que hayas elegido, no sólo te brindan la oportunidad de resolver las mismas situaciones de formas diferentes, sino de jugar realmente como quieras. Entre los dos extremos, acabarse el juego matando a todo el mundo o a nadie, caben muchos grises. Es factible combinar acción y sigilo a partes iguales, pero también jugar a otra cosa. Por ejemplo, una de las bio-mejoras disponibles crea un dron que se alimenta de la energía vital de los personajes, lo que te convierte virtualmente en un vampiro. Puedes elegir jugar así, sin perseguir otro objetivo más que el de alimentarte. También puedes jugar a súper-espía tipo Bond o *Misión Imposible*, realizando todo tipo de tareas y acciones casi imposibles utilizando las bio-mejoras y armas oportunas. Quizá quieras salvar una especie en vías de extinción con la que se trafica en el mundo de *Deus Ex* y te limites simplemente a rescatar animalitos... Según contó Warren Spector en Madrid hace unos meses, todas estas cosas han ocurrido durante el proceso de testeo del juego, sorprendiendo a los propios diseñadores, quienes jamás habrían imaginado que tales cosas pudieran hacerse en el juego.

Esto no significa que no haya una historia principal. Evidentemente hay un guión, pero con múltiples ramificaciones que conducen a múltiples finales, como en *Deus Ex*. Hay misiones que pertenecen directamente a la trama principal, pero también hay numerosas misiones secundarias totalmente opcionales. En *Invisible War* no todo son conspiraciones, también hay gente que persigue fines más mundanos con recompensas más inmediatas, aunque al final terminas descubriendo la utilidad de las pequeñas tareas para cumplir con mayor facilidad las complejas. El propietario de un café está dispuesto a recompensarte si manipulas los datos del sistema in- »

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL DIOS OMAR

Los extraños Omar son un culto mundial de ciborgs que creen en la idea de trascender a las limitaciones humanas a través de la tecnología. Aunque sus miembros suelen quedarse la tecnología para sí mismos, los Omar controlan un mercado negro de dispositivos y armas de alta tecnología.

HABLAR DE MÁS

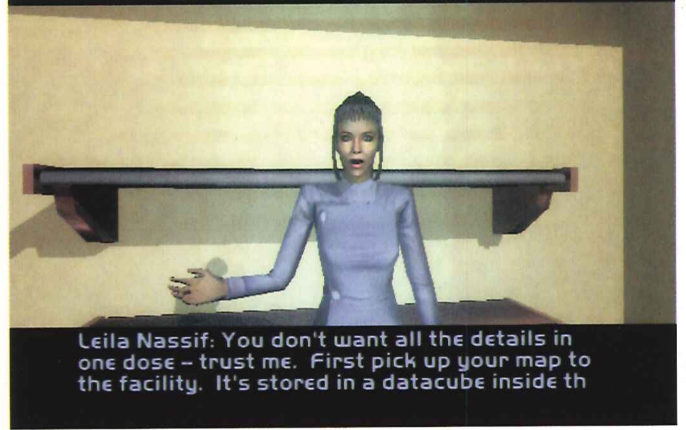
Durante una reciente visita al Reino Unido, se oyó decir a Warren Spector, responsable de Ion Storm, que el estudio ya está planificando la tercera entrega de la serie. En ese momento, nadie supo qué decir.

AVANZA CON UN POCO DE AYUDA » No confíes en nadie.

EN EL mundo de *Deus Ex* hay cientos de personajes que te proporcionan información útil acerca de las cosas que pasan a tu alrededor. Escúchales con atención, sólo dicen las cosas una vez. Pero recuerda siempre que quieren que hagas algo por ellos. Nada es gratis en este mundo...



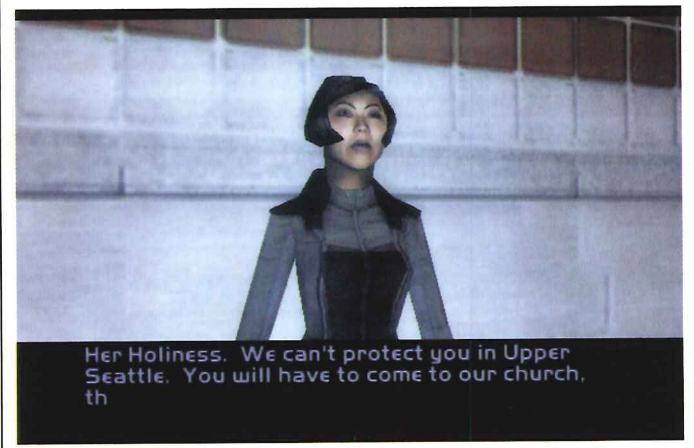
↑ Guardias SSC: estos chicos están en muchas zonas del juego y te darán indicaciones a menos que empieces a dispararles.



↑ Leila Nassif: esta belleza aparece más veces que la Pantoja en la prensa rosa. Siempre está de tu parte.



↑ Billie Adams: una vez que los acontecimientos inciciales sigan su curso natural, te encontrarás con la señorita Adams, con información vital para ti.



↑ Lin-May Chen: actuando como portavoz de la Orden, Chen intentará que vayas a la iglesia cada dos por tres.

El original, que no llegó a salir en Xbox, obtuvo decenas de premios

» formático del gobierno civil para que le concedan una licencia de expansión. Un importante ministro quiere que actúes de alcahuete para él. Hay un escape de gas tóxico en el paso que comunica el Alto Seattle con el Bajo Seattle. Misiones, objetivos, decisiones, prioridades. Nunca sabes la recompensa que puedes obtener, además de la prometida, por realizar una tarea. En más de una ocasión conseguirás información útil para evitar conflictos o sortear obstáculos sin malgastar esfuerzos.

Porque nada es gratis ni infinito en *Invisible War*. Casi todas tus bio-mejoras necesitan células de energía para funcionar, las armas munición, tus intercambios de proyectiles con robots o guardias exigen la ingesta de medicamentos o alimentos para recuperarte... Puedes comprar algunas de estas cosas, otras robarlas y las más, recogerlas después de producir unos cuantos cadáveres. Todo escasea en el momento más inoportuno, por lo que se hace imperativo hacer acopio de información para ahorrar recursos. Si consigues el código de acceso de una puerta, no tendrás que emplear una herramienta multiusos para abrirla. Tampoco tendrás que hacerlo si te cuelas en el apartamento o sala en cuestión a través de los conductos de ventilación, aunque es muy probable que te encuentres con pequeños robots de seguridad en su interior.

Y si hablamos de las armas, mejor reservar el rifle de francotirador para las ocasiones especiales, porque aunque la munición es estándar para todas las armas de fuego, cada una consume cantidades diferentes de proyectiles.

El acceso a todas estas armas, dispositivos y bio-mejoras, se realiza a través de un sencillo interfaz que aloja una cantidad limitada de objetos en cada ranura y que ofrece seis objetos de acceso rápido. El color y la intensidad del interfaz se pueden alterar para que no resulte excesivamente molesto en la pantalla de juego.

Sin temor a equivocarnos, podemos afirmar categóricamente que no hay otro juego igual (a excepción del *Deus Ex* original, claro). Técnicamente brillante e inmenso, *Invisible War* consigue llevarte a su particular universo permitiéndote hacer las cosas como quieras. Más que un juego, es un mundo artificial metido en un disco, un mundo en el que muchas cosas funcionan como en la realidad y en el que puedes elegir qué hacer, cómo hacerlo y cuándo hacerlo. Te mantendrá pegado al mando de tu consola durante muchas noches y cuando acabes, querrás más, porque la historia es tan rica y cambiante que te apetecerá conocer los otros finales y saber cómo tus decisiones pueden cambiar el curso del guión. Toda una obra maestra que no debes perderte.



VEREDICTO

XBOX

POTENCIAL
Siempre hay muchas cosas sucediendo al mismo tiempo, pero Xbox puede con todo.

ESTILO
Desde la historia a los escenarios, Ion Storm ha creado un mundo sensacional.

ADICCIÓN
El guión y los personajes te arrastrarán inexorablemente hacia el mundo del juego.

LONGEVIDAD
Todo un universo con mil rutas diferentes que explorar y numerosos mundos que visitar.

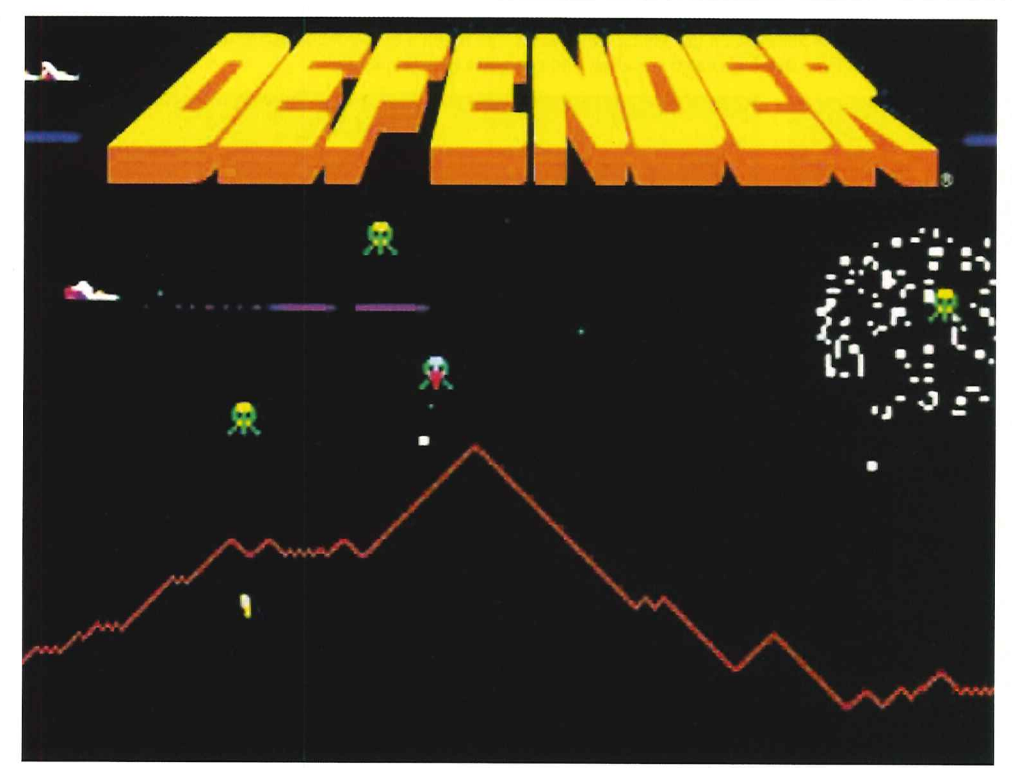
LO MEJOR
- MUNDO MEGA-DETALLADO
- GUIÓN GENIAL
- FABULOSAMENTE EJECUTADO

LO PEOR
- LOS CONTROLES PODRÍAN SER MÁS SUAVES
- TE SOBREPASA A VECES

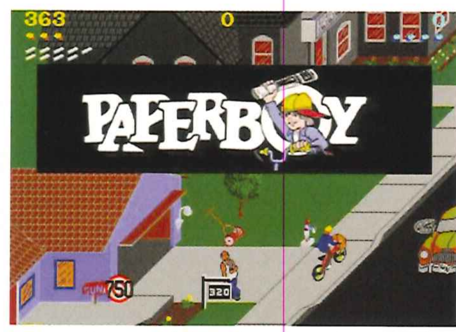
RESUMEN
Una experiencia alucinante que nadie debería perderse. Es difícil pensar cómo mejorarlo de cara a la tercera entrega.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ La gente se pasaba horas en los salones recreativos. ¡*Xbox Live* va a vivir una guerra sin precedentes!



↑ *Paperboy*: un clásico adictivo hasta la saciedad.



↑ Los juegos de mazmorras actuales se lo deben todo.

El viaje por la autopista del recuerdo de Midway...

MIDWAY ARCADE TREASURES

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DESARROLLADOR: **MIDWAY/VARIOS**
- DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.MIDWAY.COM**
- PEGI: **+12**

SE LLEVA lo retro. Desde los pantalones de pata de elefante hasta los sillones de polipiel de los años 60, los objetos atesoran mayor valor cuanto más antiguos parecen. En este mundo globalizado tomado al asalto por las estanterías de Ikea o las camisetas de Custo, resulta difícil destacarse con algo diferente. Por esta razón, la moda retro ofrece la posibilidad de disfrutar de una identidad única al tiempo que rinde homenaje al pasado perdido.

Los videojuegos no pueden abstraerse a esta revolución retrospectiva. Midway, por ejemplo, reúne a 24 de los juegos arcade más memorables de los años 80, al tiempo que propone tablas de puntuación vía *Xbox Live* para que los viejos compañeros de escuela compitan y resuciten viejas rencillas a los mandos de *Robotron* o *Defender*, entre otros.

Se trata de un paquete de gran valor para los que vivieron aquellos años dorados, pero lo cierto es que cualquier adolescente introducido en la vorágine del entretenimiento electrónico actual, acostumbrado a los virtuosismos de *Halo*, por poner un ejemplo, echará un vistazo al producto y se le quedará cara de póker. Si éste es tu caso, libérate de prejuicios, agarra el mando y da una oportunidad a este juego. Todos y cada uno de los títulos aportan una generosa dosis de jugabilidad en estado puro muy diferente a la que estamos acostumbrados a gozar en el presente. Ya se trate del incipiente mundo del *skateboarding* de los años 80 en *720*, de la genialidad *puzzleresca* de *Klax*, de la elegancia de los *shooters* de avance lateral como *Defender*, o del hiperactivo y sangriento *Smash TV*, en *Midway Arcade Treasures* hay platos para todos los gustos. Si jamás has jugado a uno de estos títulos, la colección aquí propuesta no debería faltar en tu ludoteca, aunque sólo sea porque incluye a los pioneros de un universo que ha eclosionado en nuestros días. Títulos como *Gauntlet* siguen influyendo con fuerza en juegos actuales, tales como *Dungeons & Dragons Heroes* y *Hunter the Reckoning: Redeemer*.

Las actualizaciones y los refritos de los títulos clásicos suelen decepcionar bastante, de modo que se agradece la oportunidad que se nos brinda aquí para gozar de tantos clásicos en su formato original. Lo que sorprende es la inmensa calidad de todos los títulos. En la mayoría de colecciones retro, siempre aparece algún que otro juego de relleno, pero en esta ocasión todas las opciones son harto conocidas. Evidentemente, algunos se sitúan en un escalón superior. Por ejemplo, *Satan's Hollow* no puede competir con el clásico *Robotron*, pero no obstante, todos merecen que les dediques una pequeña porción de tu tiempo.

Seguro que al leer el encabezado de este artículo ya tenías muy claro si te ibas a comprar o no este juego. La moda retro es algo que o atrae o se aborrece, pero si tú en particular no lo tienes muy claro, desde aquí te recomendamos que te dejes arrastrar por los juegos de antaño.

INFORMACIÓN ADICIONAL

»UN POCO DE HISTORIA
Cada juego incluye entrevistas, galería, curiosidades e historia, hecho que revaloriza aún más al paquete. La presentación no mata, pero eso poco importa. Aquí, lo principal, son los recuerdos que evoca.



↑ Apaga las colillas en tu Xbox para que parezca más auténtico.



POTENCIAL
Apenas aprovecha el potencial de Xbox, pero tratándose de viejos clásicos, era de esperar.

ESTILO
Una recopilación que se erige en el no va más de la moda retro. No vas a encontrar nada más *chic*..

ADICCIÓN
Pasarás horas intentando inscribir tu nombre en unas tablas de puntuaciones integradas por varias generaciones de jugadores.

LONGEVIDAD
Algunos de los títulos tienen más de veinte años. ¿Aún quieres más longevidad?

LO MEJOR
- + SI LOS RECUERDAS, TE CONMOVERÁN
- + JUGABILIDAD CLÁSICA

LO PEOR
- - GRÁFICOS DE ANTAÑO
- - NUNCA PARECEN TAN AUTÉNTICOS COMO LOS RECORDÁBAMOS

RESUMEN
Los marcadores en directo lo convierten en una opción imprescindible para los jugadores más veteranos.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

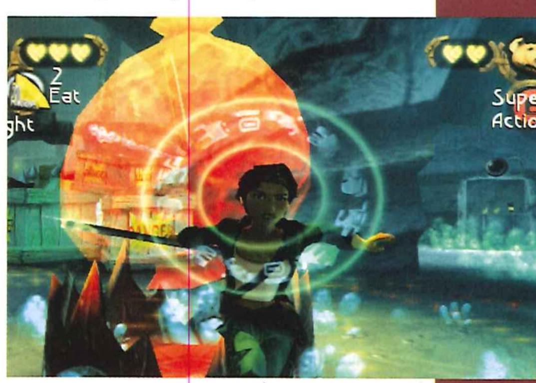




A pesar de parecer delicada, Jade lucha con mucha fuerza.


Golpea a los guardias en la espalda.


Los Magoo son gente simpática.


Aprovecha la ayuda de Jerdy para golpear.

La verdad esta ahí fuera

BEYOND GOOD & EVIL


UN ADELANTO

De ti dependerá el descubrir una horrible conspiración que libere a los habitantes de Hylis. Cuentas con la ayuda de una cámara digital y los desvelos de Zerdy.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESAROLLADOR: **UBISOFT**
DISTRIBUIDORR: **UBISOFT**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **HTTP://BEYONDGOODEVIL.COM/US**
PEGI: **+7**

SOLAPADO por otros lanzamientos con más renombre como *Prince of Persia* o *Deux Ex*, *Beyond Good & Evil* llega por fin a Xbox. Se trata de un juego que ha conseguido evocar en quien lo juega sensaciones un tanto olvidadas; no en vano, reúne en un solo producto el carisma, la frescura, la técnica, la jugabilidad y el saber hacer de un verdadero profesional de los videojuegos: Michael Ancer. Conocido por ser el padre de un personaje tan entrañable y carismático como Rayman, Michael ha querido ir más allá, sorprendiendo a propios y extraños con este juego de una temática un poco más adulta, con el que ha conseguido conjugar aventura, acción, plataformas e infiltración de forma magistral.

La historia se desarrolla en un mundo en guerra. Los humanos y los Doomz llevan años enfrascados en un conflicto en el que los civiles siempre acaban sufriendo las consecuencias, y esta vez no ha sido la excepción. Parte de estas víctimas viven al cuidado de nuestra protagonista; se trata de los niños cuyos padres han desaparecido misteriosamente desde que comenzó el conflicto. Ella es Jade, una chica con un corazón tan grande como sus preciosos ojos verdes. Junto a Jade encontraremos siempre a Zerdy, un amigo en quien confiar en todo momento: trata de ayudar y proteger a Jade arriesgando su integridad siempre que ella lo necesite. Uno y otro se embarcarán en una épica aventura en pos de algo que irá más allá de lo que esperaban: descubrirán un terrible secreto que hará temblar los cimientos de la sociedad en la que viven.


Zerdy nunca nos abandonará, eso es un amigo.

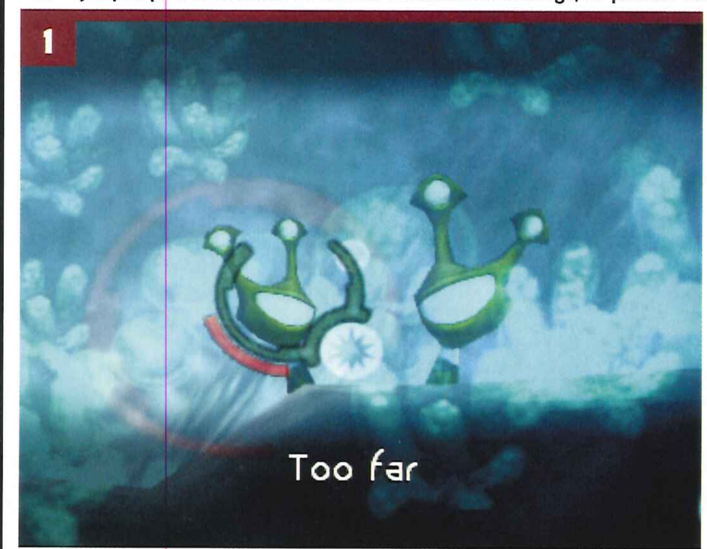
Bajo esta premisa, y con la cámara fotográfica en mano, comienza un juego en tercera persona de los que resulta difícil encasillar en un solo género. Nuestro primer cometido (que será una constante durante toda la aventura) será el de fotografiar a todas las especies de animales que habitan el planeta, por lo que tendremos que ir consiguiendo fondos que nos ayudarán en nuestra tarea inicial: mantener el escudo de la base. Sin embargo, no serán los créditos nuestra principal moneda de cambio sino que ésta es una tarea reservada para las perlas. Dichas perlas podremos conseguirlas de varias maneras: cumpliendo los objetivos asignados, cada vez que terminamos un carrete con fotos útiles (de objetivos o animales) y también participando en juegos y eventos que encontraremos en varios puntos del mapa. Con estas perlas conseguiremos mejoras para nuestro deslizador, como un motor más potente, capacidad de salto y otros cachivaches que nos permitirán acceder a nuevas zonas.

Realizar estas fotografías, muchas de ellas en lugares realmente peligrosos, requerirá del jugador habilidad para realizar todo tipo de tareas. Infiltrarnos en varias instalaciones al más puro estilo Sam Fisher será una de las más frecuentes. No es que Jade no pueda luchar (tal y como veremos más adelante), sino que en las zonas más peligrosas la dureza de los enemigos no hace muy recomendable »

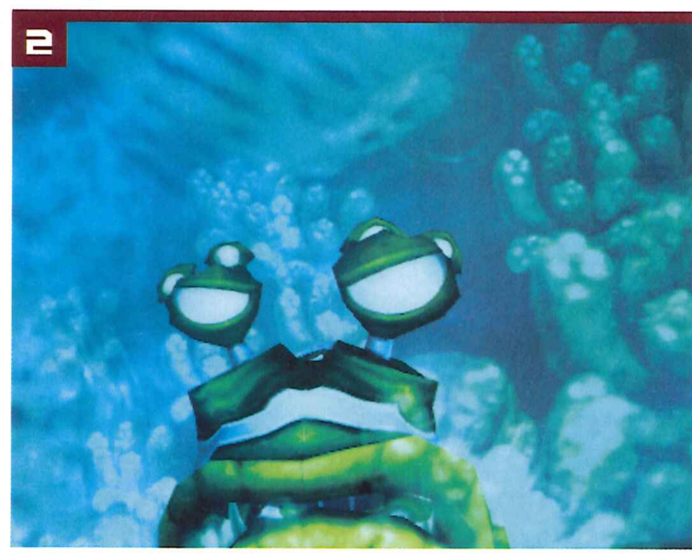


LAS COSAS NO SON SIEMPRE LO QUE PARECEN

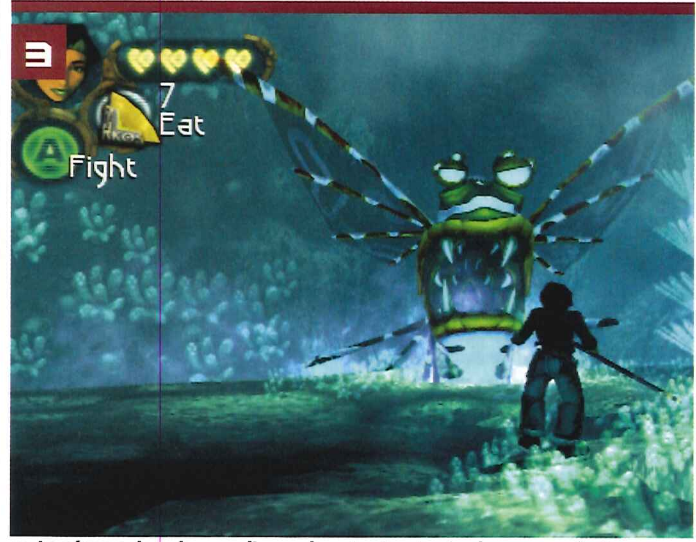
Nuestra primera misión correrá a cargo de un misterioso millonario. Tendrá lugar en la isla negra, en la que deberemos encontrar y fotografiar un misterioso ejemplar para la colección de nuestro mecenas. Sin embargo, no parecen habernos contado toda la verdad.



Ahí están, dos pequeños bichos para fotografiar, solo un poco más cerca....



Algo no sale bien, se acabaron las sonrisas, ponemos cara de preocupación.



La cámara desvela un peligroso lagarto gigante; tendremos que luchar.



Ayúdate de las habilidades de Zerdy para golpearlo varias veces en la cabeza.

INFORMACIÓN ADICIONAL

Amigos a la fuerza Siempre que estés en apuros, usa la fuerza de Zerdy para despejar el camino. Con su salto y su poderosa caída, Zerdy atontará a los enemigos mientras los golpeamos en cámara lenta. Gracias a esta ayuda, ni todos los agentes Smith de *Matrix Reloaded* podrían con nosotros.

prodigarse en los enfrentamientos directos. Por otro lado, las zonas «plataformeras» y los saltos formarán parte de muchos de los escenarios, si bien no exigirán de nosotros una especial habilidad en este sentido... no estamos ante ningún *Tomb Raider* camuflado.

Junto a las plataformas y la infiltración, encontraremos pequeños puzzles que resolver, generalmente limitados a la búsqueda de piezas (fusibles, palancas) para desbloquear el acceso a nuevas instalaciones. Algunas de estas pruebas se podrán resolver en pareja ya que Zerdy nos acompañará durante casi todo el viaje. Quizá sea injusto llamar enigmas a estas pequeñas pruebas dada la sencillez general en cuanto a la forma de resolverlas; sirvan de ejemplo para darnos cuenta de que no todo se limita a fotografiar, infiltrarse, saltar o pegarse con todo el mundo, el hecho que también hay que darle al «coco» de vez en cuando.

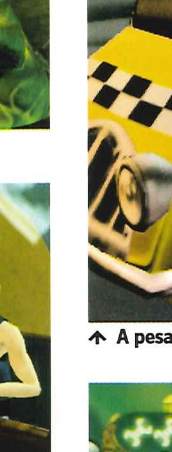
Esta sencillez se aplica perfectamente a los controles, que permiten realizar fácilmente cualquier movimiento, especialmente en los momentos en los que hay que luchar ya que nos arreglaremos perfectamente con un par de botones y el *stick* de control. Con ellos golpearemos a los enemigos con un bastón y rápidas combina-



Algunos efectos como el fuego tienen un gran aspecto.



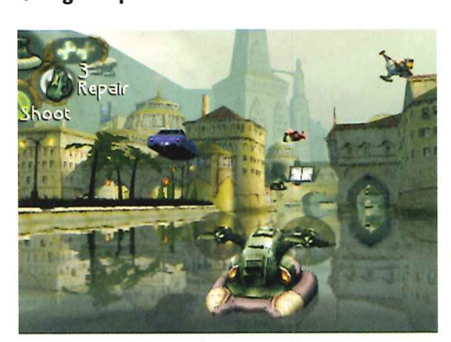
Feo y peligroso, toma la foto y corre.



A pesar de la imagen, viajar en taxi no es una opción.



Algunos puzzles son demasiado fáciles.



La ciudad puede ser un lugar peligroso.



El deslizador también servirá para combatir sobre las aguas.



Habla con los del bar para ganar dinero.



Destruye todo lo que parezca raro.

ciones de patadas con giros en todas direcciones, incluyendo momentos muy cinematográficos en tiempo bala, en el que ralentizaremos el tiempo cuando Zerdy nos ayude en la lucha.

Al estar básicamente sobre el mar, para desplazarnos por Hylis tendremos que usar un deslizador, que podrás potenciar mediante perlas. Con este deslizador también podremos tomar parte en carreras, buscar perlas ocultas en guaridas de piratas y luchar contra algún que otro gigantesco bicho de las profundidades. Lo mejor de todo es que estas cosas seguirán estando ahí por si te apetece participar en las carreras o buscar perlas ocultas con los piratas; se trata de diversiones al margen de la trama principal que consiguen enriquecer la experiencia de juego.

Sin llegar a resultar demasiado extenso, el mundo de Hylis parece tener vida propia. Desde la simpatía que hallaremos en el taller Magoo, la candidez y amistad de los niños de Jade, hasta la determinación de los componentes de la resistencia, cada uno con su propia historia y sufrimiento a causa de la guerra... Pero de eso ya nos iremos dando cuenta durante el transcurso del juego.

El ambiente cinematográfico que envuelve a *BG&E* comienza a cimentarse sobre una buena historia, un guión convincente que nos invita a ir más allá. Junto a una historia interesante encontramos una jugabilidad deliciosa, hábilmente mezclada (no agitada) y servida con el sabor de varios géneros que hacen imposible el aburrimiento. *BG&E* ofrece al jugador la belleza de las puestas de sol, la quietud y la tranquilidad que ofrece la recreación del agua y unas texturas que recrean (sin demasiados alardes, todo hay que decirlo) perfectamente los diferentes ambientes que visitaremos a lo largo del juego. Puede que no sea el juego más impresionante para Xbox gráficamente hablando, pero sí uno de los que más sentido artístico han mostrado en los últimos tiempo..

INFORMACIÓN ADICIONAL

Di pa-ta-ta
Aunque parezca muy peligroso (algunas veces lo es), trata de fotografiar a todos los jefes finales. El centro de datos los valora más alto que a ningún otro animal y nos pagará generosamente por cada instantánea.

Buscar la exclusiva
Si logras alguna información en primicia, tendrás un total de 250 especies de animales que fotografiar. Además, obtendrás una recompensa de entre 100 o 3500 monedas, aunque algunos son realmente difíciles de encontrar.

Preparar el cebo
Presta atención a los nidos de ciertos animales y a los insectos. A veces, si arrojamos un poco de comida podremos hacer que salgan y realizar una foto rápida antes de que se vuelvan a esconder.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Sin usar todo el potencial de Xbox, *BG&E* entra por los ojos, sobretodo por su cuidado diseño.

ESTILO
Después de jugar 20 minutos, descubrirás que estás ante un recién llegado que tiene vocación de convertirse en clásico.

ADICCIÓN
Siempre querrás jugar un poco más y llevar a Jade a conseguir sus objetivos.

LONGEVIDAD
Tienes que intentar fotografiar a 250 animales diferentes a lo largo del juego. ¿Te ves capaz?

LO MEJOR
+ AMBIENTACIÓN
+ DOBLAJE
+ SENTIDO ARTÍSTICO EN GENERAL

LO PEOR
- QUE LA GENTE NO LO COMPRE
- NO ES DEMASIADO DIFÍCIL

RESUMEN
Un juego que conquistará tu corazoncito desde el principio hasta el final: el futuro de Jade está en tus manos.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,9//10



Enseña a tus amigos lo que es arte de verdad en las calles de Florencia.
50M
+10
+30
+50
Microsoft game studios
BIZARRE CREATIONS
Impresiónales a todos. Project Gotham Racing®2 es lo último en carreras. Reta a quien quieras, dónde quieras en Xbox *Live*™ y enséñales quién eres tú. En PGR™2 demostrarás tu estilo y conducirás a toda velocidad, por igual. Y con los coches que hay para elegir, no tienes excusa. Incluye el Ferrari Enzo y más de 100 coches entre los más deseados del mundo con los que jugártela, ganar puntos Kudos y subir puestos en la clasificación. Acelera a todo gas por las calles de más de cien circuitos distintos en 10 ciudades internacionales muy reales, entre otras Sidney, Chicago, Barcelona y Moscú. Con PGR™2, ganar nunca ha estado tan bien visto.
XBOX LIVE
PGR PROJECT GOTHAM RACING 2
XBOX
it's good to play together
www.xbox.com/pgr2
Ferrari Official Licensed Product
SALEEN
Ferrari, Enzo Ferrari, todos los logos asociados, y los diseños distintivos de Enzo Ferrari son marcas registradas de Ferrari S.p.A. Saleen bajo licencia de Microsoft Corporation. Con licencia de Dr.Ing.h.c.F. Porsche AG bajo ciertas patentes. Porsche. El escudo Porsche, 911, Carrera, RS, Boxster y Cayenne son marcas registradas de Dr Ing.h.c.F. Porsche. AG. 2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, el logo Microsoft Games Studio, Xbox, Xbox Live y los logos Xbox son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros paises. Los nombres de productos y compañias reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.

↑ El Príncipe vuelve mejor que nunca y, además, en 3D.

Ubi Soft revitaliza una serie clásica del género plataformas

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESAROLLADOR: **UBISOFT MONTREAL**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
LANZAMIENTO: **MARZO 2004**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.PRINCEOFPERSIAGAME.COM**
PEGI: **+12**







Los creadores de *Splinter Cell* y *Rainbow Six 3* se atreven con uno de los grandes. Y sacan nota.

EXTRAS. Abundan en los juegos de consola y pocas veces merecen realmente la pena. Este no es el caso del nuevo *Prince of Persia* ya que Ubi Soft ha tenido el acierto de incluir varios «huevos de pascua» notables en cada una de las versiones del juego. En la de Xbox permiten establecer interesantes comparaciones entre el juego original que revolucionó el género plataformas hace 15 años y la versión actual que lo rescata del ostracismo para adaptarlo con un acierto envidiable a los sistemas de última generación. Por eso encontramos *Prince of Persia 2* de 1993 al completo, y también un *remake* del primer nivel del juego original, el de 1989. Al igual que entonces, el jugador sigue las evoluciones del protagonista desde una perspectiva lateral, pero con los personajes y el mundo de juego modelados en 3D. Un inesperado bonus que permite recordar el impacto que tuvo la obra de Jordan Mechner en su época y buscar las similitudes con el exitoso retorno que la franquicia está protagonizando.

Mechner, autor en solitario de los dos primeros títulos de la saga, regresa en calidad de autor de la historia y consultor creativo. El proyecto ha sido desarrollado por los estudios Ubi Soft Montreal, que no dejan de enlazar éxito tras éxito -*Splinter Cell* y *Rainbow Six*, ahí es nada-. El resultado no sólo triunfa a la hora de revitalizar un género mortecino, sino que al igual que el título original aporta ideas genuinamente frescas y novedosas tanto en el plano técnico como en el diseño del título. Si el juego de 1989 es recordado por ser el primero en incluir captura de movimientos para las animaciones e incorporar elementos de aventura y acción al género plataformas, la versión actual se permite ampliar la tradicional jugabilidad del género gracias a un excelente motor de física y aplicar con un acierto nada habitual el recurso de manipular el tiempo. Y lo hace mostrando unas animaciones de primer nivel y un diseño que saca partido con descaro de las nuevas posibilidades.

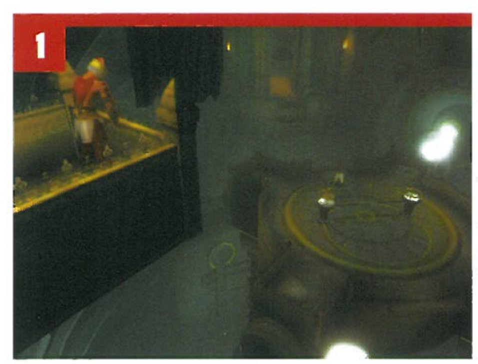
La versión de Xbox llega al mercado español con unos meses de retraso sobre



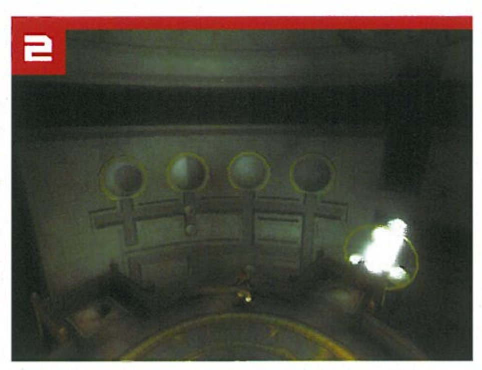


LA RUEDA DE LA FORTUNA >> Empieza a girar y, en ella, tu suerte.

Prepárate para un montón de puzzles que requiere utilizar la cabeza. Y también los músculos. Te ayudamos a salir victorioso de este reto.



Activa las defensas del palacio. El guarda indica al protagonista cómo debe manipular la plataforma en la que se encuentra para mover los ejes luminosos del mecanismo. Presta atención porque solo te lo va a explicar una vez y no puedes perder tu oportunidad.



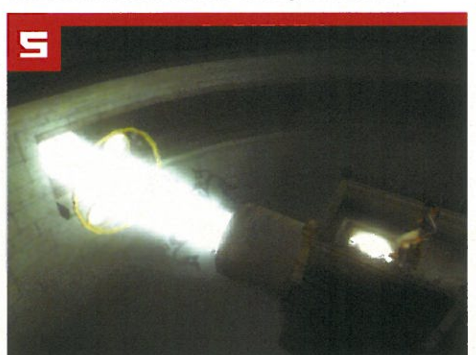
El diagrama muestra el esquema de las guías por las que hay que desplazar los ejes. Engancha los cuatro en la plataforma y súbelas a la parte superior de la cámara. Cuando hayas hecho ésta acción, encaja cada uno de ellos en las marcas correspondientes.



Cada eje se identifica con un símbolo lunar y debe engancharse en la plataforma, donde marca el símbolo correspondiente. El problema radica en saber desplazar la plataforma por las guías con los ejes enganchados en sus respectivas marcas.



Los niveladores sirven para rotar la plataforma y desplazarla verticalmente. Puedes recurrir a ellos cuando estés en una posición que no te permita hacer suficiente precisión. Gracias a los niveladores no te equivocarás cuando tomes tu decisión.



Cada enganche de la plataforma viene marcado con uno de los símbolos lunares. Al igual que cada uno de los ejes. Cuando coinciden, el Príncipe debe andar sobre la señal para realizar la operación. Es una obligación, así que estate atento al momento.

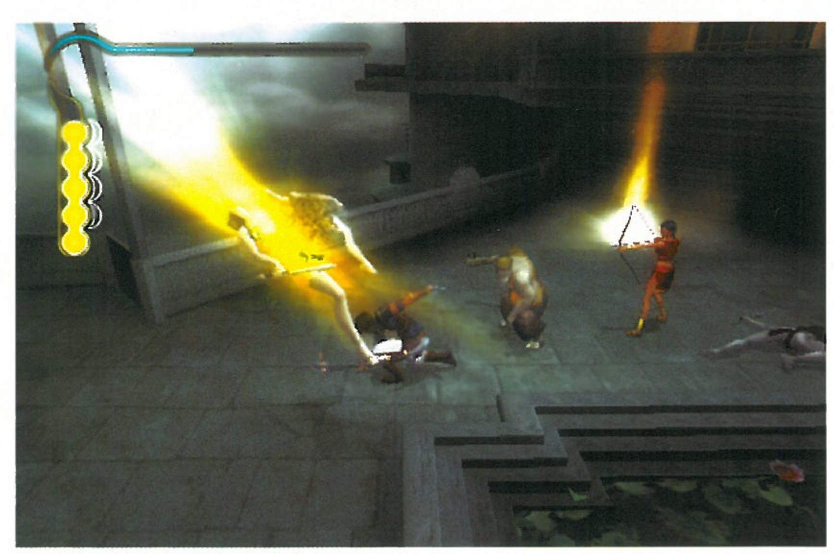


Parte superior de la cámara. Ya sólo queda rotar para encajar cada eje con su símbolo correspondiente. Automáticamente se abrirá la salida y podrás abandonar este reto con la tranquilidad de haber hecho el trabajo bien. El Príncipe es más Príncipe que nunca.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>> EL PRÍNCIPE TIENE SED
Para reponer la salud del protagonista, hay que buscar alguna de las fuentes que están dispuestas por los escenarios. Durante los combates, conviene mantenerse cerca de ellas para poder beber cuando sea necesario.

>> ELLA QUIERE COOPERAR
Farah acompaña al protagonista durante la mayor parte del juego. Su ayuda es útil en los combates e inestimable en la resolución de algunos puzzles. Con todo, alguna de sus flechas puede ir a parar al Príncipe en los momentos de confusión.



Farah acompaña al Príncipe y combate con él.

su lanzamiento en el mercado americano. Es la última en hacerlo, pero también es la mejor de todas las versiones, con mejores gráficos que las de PS2 y GameCube y un sistema de control de ensueño muy por encima del que ofrece la versión PC. Vamos, lo mejor de ambos mundos para un juego que ha rejuvenecido una serie que todos creíamos perteneciente al pasado. Especialmente, después de la decepción que supuso *Prince of Persia 3D* en 1999. Ahora, el Príncipe está provisto de un apariencia visual notable, se mueve y se controla mejor, y tiene que afrontar una sucesión de puzzles, retos y obstáculos que para sí desearían Indiana Jones o Lara Croft en sus respectivos juegos.

Entre las novedades no se encuentra la de la línea argumental. Persia medieval. La historia arranca con el asalto a la fortaleza de un enemigo del Rey. Es la primera batalla del joven Príncipe y desea demostrar su valor al monarca. El jugador se adentra con él en las profundidades del castillo para rescatar la Daga del Tiempo. Una aventura inicial que conforma el prólogo del juego. Con la Daga en su poder, el Visir engaña al Príncipe para que la emplee sobre un enorme reloj de arena que contiene las Arenas del Tiempo. El gesto desata su poder mágico y todo el castillo queda bajo su hechizo. Personas y animales se transforman en seres monstruosos mientras el Visir intenta recuperar la Daga. El Príncipe, protegido por el arma, es el único en librarse del hechizo. Al igual que la joven prisionera Farah. Lo que sigue es la aventura para derrotar al malvado Visir y deshacer el encantamiento. Todo un reto a superar.

La mecánica básica tampoco ha cambiado demasiado: plataformas, puzzles y combate. Pero sí ha cambiado el mundo de juego -ahora en 3D- y la forma de interactuar con él. El Príncipe puede correr sobre las paredes por breves periodos de tiempo. Una capacidad que sumada a su tradicional agilidad para moverse, saltar y colgarse desde cualquier pequeño saliente, lo convierten en uno de los personajes más versátiles que se ha visto en mucho tiempo. El hecho de que el jugador puede alcanzar casi cualquier punto de cada uno de los escenarios en que se encuentra confiere una consistencia especial al mundo de juego. Y convierte en una experiencia sustancialmente nueva los lugares comunes del género. En con- >>



¡VAMOS A RETORCER EL TIEMPO!

El Príncipe sigue los pasos de Blinx y no escatima en segundas oportunidades.

La principal ventaja de la Daga del Tiempo es la de utilizar en provecho propio el flujo del tiempo. Hay varias formas.

1

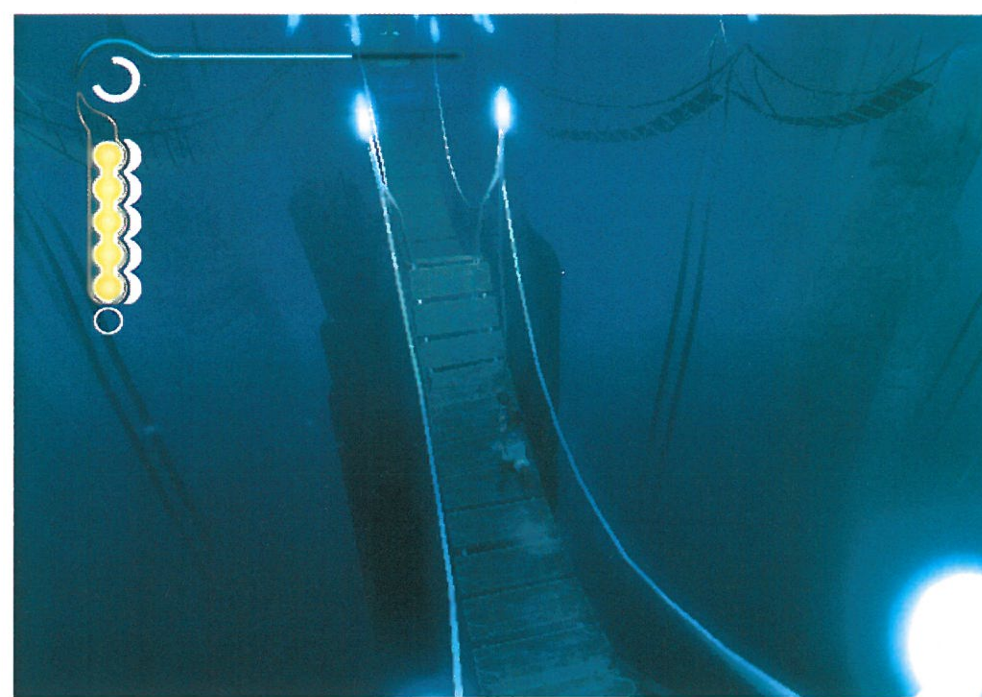
Durante un combate, el Príncipe puede ralentizar el paso del tiempo si las cosas se ponen muy complicadas.

2

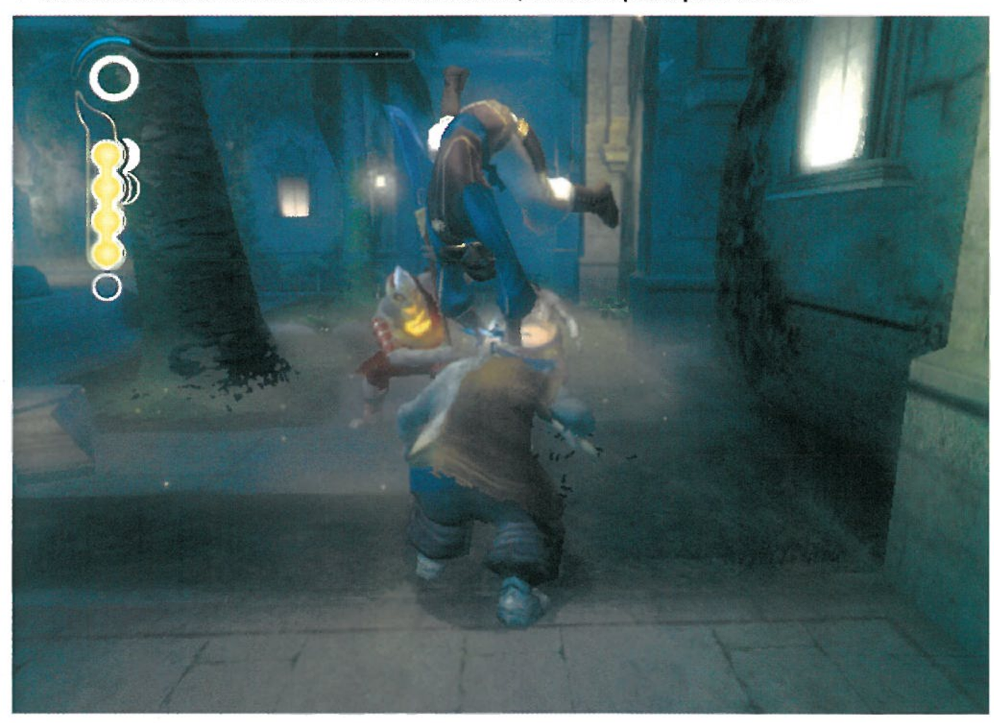
Un salto fatal puede revertirse con apretar el gatillo izquierdo. Como la moviola.

2

Golpea a un enemigo con la Daga del Tiempo y quedará congelado. De esta forma, el Príncipe puede cortarlo en dos.



Las áreas secretas son difíciles de encontrar. En el centro, una fuente para reponer la salud.



Las acrobacias también valen para el combate.

La versión de Xbox es la última en aparecer pero cuenta con los mejores gráficos y un control de ensueño

secuencia, los diseños de trampas y escenarios en los que la salida se presenta inalcanzable resultan diferentes a los de otros títulos. Los puzzles implican otro tipo de soluciones y el combate es que encontramos más espectacular de lo que se había visto hasta ahora.

Pero todo esto no funcionaría tan bien si no fuera por un sistema de control intachable. Todos los recursos de los que hace gala el príncipe pueden realizarse de forma intuitiva. Para correr sobre las paredes basta mantener apretado el gatillo derecho. El sistema de combate utiliza la X para atacar, la Y para hacerlo con la Daga del Tiempo y la A para saltar sobre el enemigo o ayudarse de las paredes en los movimientos y ataques. El único pequeño borrón lo constituye, en determinadas ocasiones, la cámara, que se controla con la palanca izquierda y puede situarse en lugares verdaderamente inoportunos durante el combate. Pero no deja de ser una nota a pie de página en un juego en el que los demás elementos funcionan con tanta eficacia. Además de la vista en tercera persona, el juego ofrece también una en primera para examinar los entornos y una completamente general que muestra la magnitud del reto que tiene el Príncipe por delante.

El juego utiliza un estilo narrativo similar al del actual cine de acción. A ello obedecen el nada medieval *look* de la pareja protagonista, las efectistas transiciones de cámara y las ralentizaciones al más puro estilo *Matrix*. Con la Daga del Tiempo en su poder, el Príncipe puede comenzar a manipular su flujo. Para ello depende de unos tanques de arena disponibles en el interfaz, que los repone con la arena que extrae de cada enemigo derrotado con la Daga y le permite realizar acciones como ralentizar la acción en torno a él, congelar al enemigo o directamente retroceder en el tiempo. Esta última, que nos ha recordado a *Blinx*, hace las veces de función de cargado rápido y permite rebobinar la acción durante unos segundos. Indispensable cuando se trata de reparar un salto fatal y menos útil durante el combate dada su corta duración.

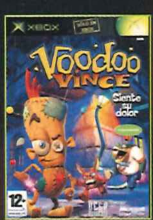
En cualquier caso, su aplicación resulta espectacular. Los combates también se ven beneficiados de las capacidades acrobáticas del personaje. Puede saltar sobre sus enemigos para atacarles por la espalda o ayudarse de las paredes para cobrar impulso. Lo habitual es que el Príncipe combata con varios enemigos y aquí el sistema de control vuelve a mostrarse excelente. Cuando está rodeado

INFORMACIÓN ADICIONAL

ENEMIGOS QUE INSISTEN

Los enemigos poseídos por el hechizo de las Arenas del Tiempo tienen la fea costumbre de reaparecer tras ser eliminados. Son del género zombie y no tienen demasiadas luces, pero se convierten en un problema con facilidad. La IA es uno de los apartados más justos del juego.





Microsoft game studios

A ti y a Vince, el mejor muñeco vudú en la tienda de Madam Charmaine, se os encarga la misión de rescatar al fabricante de muñecos, en manos del malvado Kosmo, el Inescrutable. Para sobrevivir a las ranas del hoyo, los duendes, al "killadillos" y otras amenazas en las exóticas calles de Nueva Orleans, Vince debe usar su arma mejor: él mismo. Ve a Vince meterse en una batidora, ensartarse con un tridente, pisar una trampa de osos y más de 25 maneras en las que Vince puede herirse. Y esa es su manera de conseguir vuestros objetivos y triunfar en la misión. Así que no te sientas mal por Vince. Hacerse daño, es lo que mejor hace.





it's good to play together

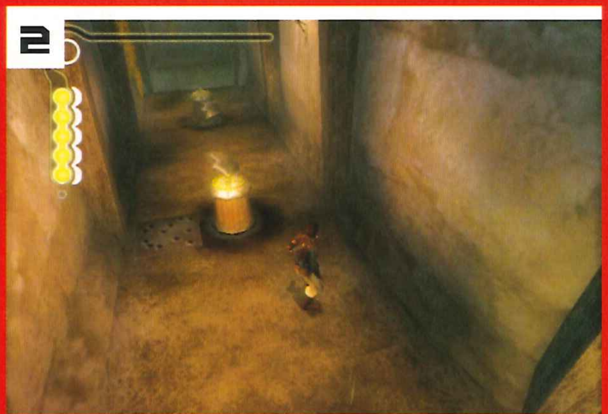
xbox.com/es/voodoovince

CARRERA CONTRARELOJ » Aquí hacen falta nervios de acero...

Muchos de los retos que enfrenta el jugador han de solucionarse con el tiempo corriendo en contra. Requiere habilidad y precisión en el control del Príncipe. No se permiten fallos.



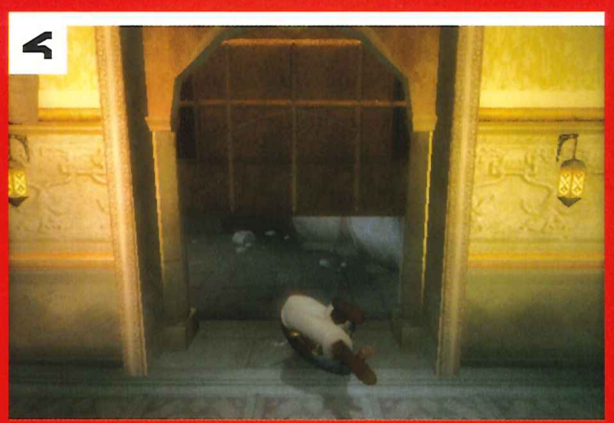
↑ Empuja el mecanismo para activar la defensa. De esta manera, también se abre la puerta al final del recorrido.



↑ Hay que sortear las cuchillas. Pasar rodando es una opción, aunque requiere un poco de práctica para salir victorioso.



↑ A pesar de la prisa, hay que evitar a toda costa cualquier conacto con las estacas y las sierras mecánicas de la pared.



↑ Llegamos al final. La puerta se cierra, pero el Príncipe puede deslizarse al más puro estilo Indiana Jones.

» INFORMACIÓN ADICIONAL

» CASTILLOS Y FORTALEZAS.
Éstas son las dos clases de escenarios que hay en *Prince of Persia*. Por fortuna, el resultado es bastante más entretenido de lo que sugiere la corta enumeración. Los diseñadores han hecho un gran trabajo imprimiendo enormidad y magnificencia a unos escenarios que llegan a quitar el aliento.

» DETALLES
Como suele ocurrir en los grandes juegos, resulta llamativa la atención al detalle que ha puesto Ubi Soft. Hay que fijarse en la forma en la que el traje del príncipe se ensucia conforme avanza la aventura, en las gotas que deja caer al salir del agua, en los movimientos del cabello. Etc.

» RETROCEDER EN EL TIEMPO
Uno de los extras de este título es que incorpora el juego original Prince of Persia. Lo tienes que desbloquear a lo largo de la aventura. Es algo complicado encontrarlo pero no vamos a desvelar aquí el secreto.

Lo mejor que puede dar una aventura de acción hoy en día



↑ Farah se desliza por lugares imposibles.



↑ El Príncipe alcanza la Torre del Zoo del Sultán.

» por ellos, basta con apretar la X y mover la palanca izquierda en la dirección del enemigo elegido. Como todo lo referente a este apartado, extraordinariamente intuitivo. A que el control del personaje resulte tan natural ayudan las facilidades que Ubi Soft ha puesto al jugador. Éste se agarra de forma automática a donde pueda en situación de riesgo y dispone de un considerable margen de acierto a la hora de ejecutar cualquier maniobra. Por ejemplo, no es necesaria una gran precisión para realizar un salto complicado, sino que el juego es tan sencillo como accesible. La dificultad está en los retos que afronta el jugador. Vamos, como debe ser.

Al igual que con los combates, los diseñadores han realizado un excelente trabajo con los escenarios del juego. El tradicional ir del punto A al punto B, adquiere aquí un tono completamente diferente con los recorridos que debe realizar el protagonista. Los escenarios son tan grandes como atractivos visualmente. El efecto blur -de emborronado- ha sido reducido en relación a las otras versiones del juego y confiere un toque más realista a la imagen. La galería de animaciones del Príncipe es tan extensa como fluida y se convierte en uno de los pilares del sistema de control. Los puzzles, por último, también son de primer nivel y permiten una aproximación lógica en su mayoría.

Prince of Persia es un juego mucho más variado y profundo de lo que pueda parecer a primera vista. No sólo esta ejecutado brillantemente en cada una de sus facetas sino que cuenta con una curva de dificultad perfectamente calibrada y sabe dosificar con acierto sus distintas facetas de juego. Es, sin duda, lo mejor que puede dar una aventura de acción hoy en día. Una aventura al estilo más clásico, aunque quiera disimularlo.



POTENCIAL
Más polígonos y mejor iluminación, *framerate* y calidad de texturas que en las demás consolas.

ESTILO
No hay otro juego en el que la agilidad sea tan importante.

ADICCIÓN
Una jugabilidad sencilla aprovechada al máximo y acompañada de una excelente curva de dificultad.

LONGEVIDAD
Dotado de la duración justa y sin multijugador. Con todo, los extras añaden salsa al asunto.

LO MEJOR
+ SISTEMA DE CONTROL
+ DISEÑO DE NIVELES
+ ANIMACIONES
+ ESTILO VISUAL
+ DOBLADO AL CASTELLANO

LO PEOR
- EN OCASIONES, LA CÁMARA
- EN OCASIONES, LA IA

RESUMEN
Una casi perfecta revisión de un clásico videojuego. Con excelentes nuevas ideas de las que dejan huella.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





WWW.SINFINDEJUEGOS.COM
JUEGOS JAVA, LOGOS, TONOS, POLIFONICOS,... LO TENEMOS TODO PARA TU MOVIL
novedades en juegos java para moviles
Play-games
Si tienes dudas no te lo pienses, estamos en... JUEGOS@SINFINDEJUEGOS.COM
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2004
código 1300
código 1301
código 1302
código 1303
código 1304
código 1305
código 1306
Mobile International Edition
envía JUEGOS69 un espacio y código del juego al 7494 o llama al 806 41 69 97 Ej: juegos69 1305 para MAGNETRON
Official FIFA licensed product. The FIFA logo (c) 1977 FIFA TM. Player names used under license from FIFPro, national teams, clubs and/or leagues. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand. Developed by Distinctive Developments Ltd on behalf of Electronic Arts. ©2003 Distinctive Developments Ltd. All rights reserved. Certain materials © 2003 Electronic Arts Inc. All rights reserved.Co-developed and distributed on behalf of Electronic Arts Inc. by Digital Bridges Ltd. © 2003 iomo. All rights reserved. Electronic Arts, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand.
fondos en color para tu movil
envia WAP21 + un espacio y el codigo de tu fotofondo al 7494
o llama al 806 41 69 93
cine, coches, viajes, animales, deportes...
36164 36103 36903 35497 35559 36448
36170 35937 36525 36487 36232 35492 35938 36213 36213 36648
35546 36155 35427 36613 35542 37030 36337 35365 35935 36636
35439 35819 36236 35914 36207 35429 35502
36927 36094 36483 35230 36425 36491 35518
Videojuegos envia PJ14 un espacio y el codigo del juego interactivo al 7494
KLEVER FISH cod 146375
KNOCK EM cod 146376
MINER cod 146377
VIDEO POKER cod 146378
RESQ cod 146379
SPIN MASTER cod 146381
SHAPE IT cod 146380
STREET BRAWL cod 146382
logos y tonos
consiguelos con solo 1 sms
ENVIA LT37 + UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL AL 7494
LO ÚLTIMO EN LOGOS Y TONOS PARA TU MOVIL
¡LOS ÉXITOS DE LAS LISTAS DE VENTAS! EJ: LT37 50412 SIEMENS
O LLAMA AL 806 41 69 98
21083 09121 21012 16222 09013 09016 06351 21019 09012
01163 50111 03110 30002 27026 01246 03004 29087 02279
54407 Tengo Queco
62073 Shin Chan Tv
62023 Simpsons tv
53389 Dos gardenias Latin lovers
68014 Hala Madrid himno
55024 Himno de la Legion Himno
59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
51005 El Exorcista cine
62027 Fraggle rock tv
54400 Tanto la queria Andy y Lucas
62039 Rasca y pica tv
68030 Centenario Real Madrid Himno
51021 La Pantera rosa cine
68002 Cant del Barca himno
51027 Mission impossible cine
51036 Titanic cine
51000 Star wars darth vader cine
54210 Fiesta pagana Mago de oz
59168 No woman no cry Bob marley
59608 8 mile Eminem
55058 Cara al sol Himno
54276 Ni mas ni menos Los Chichos
LO+PEDIDO
54353 Papi Chulo El chombo
54388 La madre de Jose El canto del loco
54391 Son de amores Andy y Lucas
54395 Los Serrano Fran Perea
55011 Himno de España Himnos
55022 Els segadors Himno
55059 Asturias Patria querida Himno
72107 Braveheart DJ Sakin
72191 Mortal kombat Techno syndrome
59706 Get busy Sean Paul
60012 Sweet child of mine Guns n roses
tonos polifonicos o llama al 806 41 69 93
envía TONOS26 un espacio y el código del tono polifónico al 7494
si no esta el tono que estas buscando envia TONOS26 seguido de un espacio y una palabra que la identifique (el cantante, titulo...) al 7494
84090 TENGO QUECO
80025 THE SIMPSONS THEME
83796 LA MADRE DE JOSE EL CANTO DEL LOCO
83662 CRAZY IN LOVE BEYONCE & JAY Z
83584 BRING ME TO LIFE EVANESCENCE
84057 EN TU CRUZ ME CLAVASTE CHENOA
82380 DAME VENENO LOS CHUNGUITOS
83902 SON DE AMORES ANDY Y LUCAS
83849 MOLINOS DE VIENTO MAGO DE OZ
82935 NOCHES DE BOHEMIA NAVAJITA PLATEA
83883 FRAGGLE ROCK TELEVISION
80277 NOTHING ELSE MATTERS METALLICA
83228 SAMBA ADAGIO SAFRI DUO
80002 LOSE YOURSELF EMINEM
81689 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
80239 FINAL COUNTDOWN EUROPE
80043 THE TERMINATOR FILM
83856 20 DE ENERO LA OREJA DE VAN GOGH
82123 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO OFICIAL
82124 ATLETICO DE MADRID HIMNO OFICIAL
80293 ITS MY LIFE BON JOVI
84068 DU HAST RAMMSTEIN
80044 ROCKY FILM
80143 PINK PANTHER THEME
80062 IN THE END LINKIN PARK
83675 FLIGHT 673 DJ TIESTO
80298 MASTER OF PUPPETS METALLICA
80108 BENNY HILL THEME
LO+PEDIDOS
82172 BARCELONA HIMNO OFICIAL
82652 FIESTA PAGANA MAGO DE OZ
80045 WITHOUT ME EMINEM
80017 MISSION IMPOSSIBLE FILM
83599 PAPI CHULO EL CHOMBO
83808 HIMNO DE ESPAÑA HIMNO
83188 REAL MADRID HIMNO OFICIAL
80001 IN DA CLUB 50 CENT
80726 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
81684 MUNDIAN TO BACH KE PANJABI MC
80056 INSOMNIA FAITHLESS
80065 FRIENDS THEME
80093 EQUADOR SASH
80096 PULP FICTION FILM
80125 MORTAL KOMBAT FILM
80269 FREESTYLER BOMFUNK MCS
80554 ONE MORE TIME DAFT PUNK
81687 PUEDES CONTAR CONMIGO LA OREJA DE VAN GOGH
81691 JALEO RICKY MARTIN
80024 THE MATRIX FILM



↑ Misterioso viajero, ¿te atreves a entrar en la guarida? En su interior se esconden arañas, goblins y otros bichos.


↑ Una tormenta se cuece en el bosque...



↑ Todo por la pasta.

El regreso del RPG bajo en estadística e intenso en acción

BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II

INFORMACIÓN DEL JUEGO
- DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
- DESARROLLADOR: **BLACK ISLE**
- LANZAMIENTO: **MARZO 2004**
- JUGADORES: **1-2**
- WEB: **WWW.BGDA2.BLACKISLE.COM**
- PEGI: **+12**

UN ADELANTO

Un atractivo *RPG* orientado a la acción ambientado en un universo sobradamente conocido.

ES CURIOSO comprobar cómo el paso del tiempo altera la percepción que tenemos de los juegos. Al recordar la primera entrega de *Dark Alliance*, la memoria la identifica como un juego muy potente, visualmente atractivo y terriblemente adictivo. Y es importante hacer esta reflexión porque nada más cargar *Dark Alliance II*, la única diferencia que se aprecia con su predecesor es que ahora hay más personajes para elegir, pero el resto parece igual. Error, aunque no grave, porque si bien es cierto que hay muchas similitudes y que el juego se ciñe a la fórmula del RPG orientado a la acción, hay algunas novedades de gran interés.

La historia comienza exactamente al final del primer juego: los tres héroes atraviesan un portal que les conduce a las fauces de un misterioso enemigo y terminan encerrado en sus mazmorras. El individuo en cuestión pretenden hacerse con el control de la Torre de Ónice, un artefacto mágico que le permitirá transportar hordas de muertos vivientes a Puerta de Baldur y tomar la ciudad. La misión del jugador es rescatarlos y acabar con la amenaza.

Hay cinco personajes entre los que elegir para jugar, cada uno con sus propias características y habilidades, puntos fuertes y débiles. La elección del personaje imprime cierto grado de dificultad inicial, pues como suele suceder en este tipo de juegos, los hechiceros tardan en adquirir conjuros notablemente eficaces contra los enemigos y son demasiado endebles e incompetentes en el combate cuerpo a cuerpo. La situación idónea, y más divertida, es seleccionar el modo multijugador, que permite a dos participantes completar la aventura a pantalla completa. El modo multijugador, además de increíblemente entretenido, permite llevar los personajes en la tarjeta de memoria a casa de un amigo para unirte a su partida o empezar una nueva.

La retaíla de estadísticas y características habituales de los personajes de los juegos de rol está reducida a la mínima expresión. Una sencilla ficha básica contiene un perfil de fuerza, inteligencia y otros atributos que se pueden ir mejorando con la adquisición de experiencia, mientras que una lista de capacidades específicas de cada personaje incluye su pericia para realizar determinadas acciones como el combate con armas de una o dos manos y el uso de conjuros. Cada una de estas capacidades también se puede mejorar adquiriendo experiencia y son las que definen de manera más pormenorizada la eficacia del personaje para afrontar distintas situaciones durante el juego.

En *Dark Alliance II* las misiones no se acumulan como en otros juegos y el máximo de encargos simultáneos suele ser de dos, »



↑ Usa la magia en puntos estratégicos.



↑ La ira del bárbaro aumenta la fuerza.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ANIMALES DE CARGA
Cada personaje puede llevar una cantidad de objetos y equipo diferente que puede aumentar con puntos de mejora. Cambia de arma y armadura con regularidad porque te encontrarás constantemente modelos mejores.

PEQUEÑO ASALTANTE
Aunque el enano no tiene ningún poder mágico al principio, posee la habilidad de saquear. Esto te permite coger objetos y armadura de los enemigos vivos. Útil si necesitas mejoras con rapidez.

A CACHIPORRAZOS
Algunas de las armas estadísticamente inútiles resultan muy eficaces contra determinados enemigos. Por ejemplo, una clava es peor que una espada, pero es mucho mejor que ésta contra esqueletos.

ENGAÑAR A LA MUERTE
En las partidas cooperativas para dos jugadores, un personaje con magia de curación potente puede reanimar a un camarada caído. Si no, retrocede hasta el último punto de guardado y los muertos se levantarán.

CONOCE A TU COMPAÑERO >> Elige bien.

Estos son cuatro de los diferentes pero «tolkienescos» personajes con los que puedes jugar. Cada uno tiene varias habilidades físicas y místicas, así que si juegas en modo cooperativo para dos jugadores, asegúrate de elegir una pareja equilibrada.



No es especialmente brillante, así que no puede aprender muchos hechizos, pero resulta útil con un bastón grande o un hacha.



Puede parecer sexy, pero la clériga humana tiene fuertes creencias religiosas. Posee un equilibrio entre magia y uso de armas.



Sus habilidades están relacionadas principalmente con las armas, pero también hace algo de magia.



El nigromante elfo lunar no es demasiado bueno con la espada, pero sus poderes mágicos son realmente impresionantes.


Usa la magia del elfo lunar para eliminar a los enemigos desde una distancia segura.


El enano es útil con armas de cuerpo a cuerpo.


Semejante carnicería sin sentido...

de manera que así se evitan las situaciones de tener que resolver primero varias misiones para poder completar otra, así como los retrocesos innecesarios por los mapas. Algunas de estas misiones exigen viajar a otros puntos de los Reinos Olvidados, lo que lleva a un mapa de la región en el que hay que seleccionar el destino pertinente. Como no podía ocurrir de otra forma, con frecuencia estos viajes se ven interrumpidos por ataques puntuales que hay que afrontar antes de seguir camino. Afortunadamente, en numerosos lugares de todos los mapas, incluso antes de enfrentamientos serios contra enemigos potentes, hay puntos en los que guardar la partida y poder resucitar a tu compañero si has elegido el modo cooperativo y te hace falta hacerlo.

Pero la gran novedad de *Dark Alliance II* reside en el sistema de creación de objetos, si bien la idea es prestada de *Diablo II* y otros juegos. Lo usual en este tipo de juegos es que vayas recogiendo decenas de objetos que acumulas en el inventario hasta que no puedes cargar más debido al peso transportado. Dichos objetos pueden o no tener propiedades mágicas y lo único que puedes hacer con ellos es quedártelos para usarlos o venderlos. En cambio, en *Dark Alliance II* puedes crear tus propios objetos mágicos combinando cualquier objeto de cierta calidad con hasta tres tipos distintos de piedras o gemas para conferirle propiedades mágicas. Aunque esto resulta muy eficaz porque puedes tener las armas que quieras, el inconveniente es que a medida que vas colocando gemas en el arma u objeto, el nombre va cambiando para reflejar sus nuevas propiedades y algunos de estos nombres no resultan nada aclaratorios con

EL CÍRCULO MÁGICO » Muérete de envidia, David Copperfield

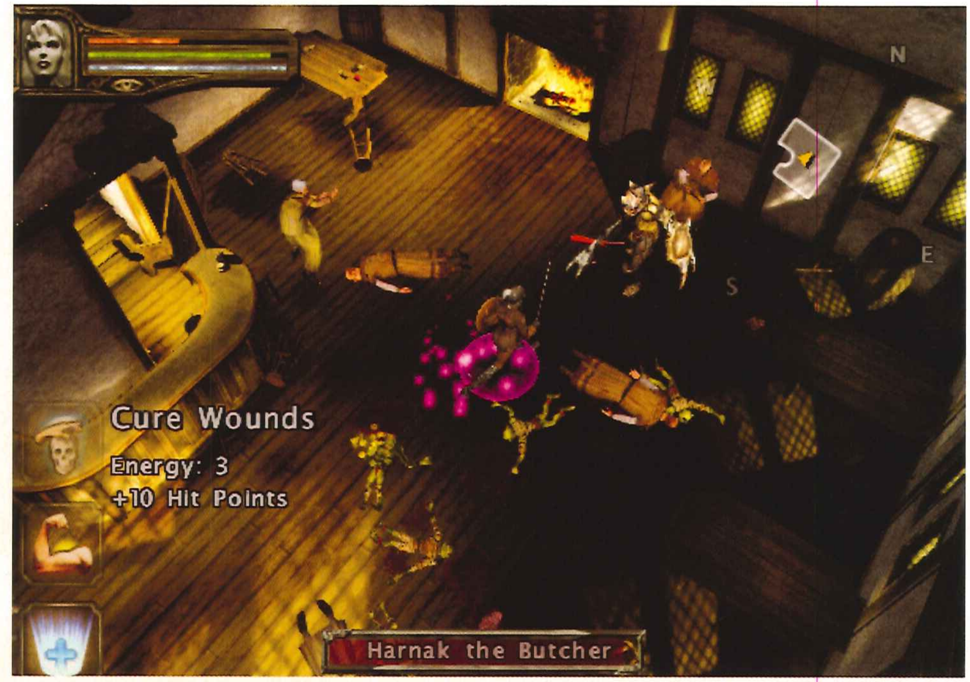
Además de una consumada mujer de armas, la clérigo humana posee atributos mágicos. La barra de magia (la azul) se reduce con cada uso, pero se rellena con el tiempo y las pociones azules.



Usa la magia curativa para sanar las heridas de guerra y reserva las pociones para el fragor de la batalla.



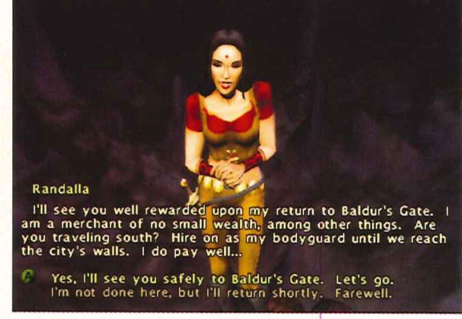
La magia fortalecedora vigoriza momentáneamente tus ataques.



Este malvado enemigo ha capturado la taberna local. Acaba con él para deleite de los borrachos del lugar.



Registra los cadáveres en busca de oro y objetos extra.



Los hombres harán casi todo lo que ella pida.

El diseño está más orientado a la acción que los juegos de rol tradicionales

» respecto a los efectos que tendrá la modificación. Una descripción completa no habría estado de más.

En cuanto a la mecánica de juego, es bastante sencilla: hablas con personajes sin demasiadas opciones de conversación, te encargan misiones y las completas. Te pidan lo que te pidan (acabar con una amenaza, recuperar un objeto, investigar un misterio...), lo único que hay que hacer es recorrer el mapa pertinente, masacrar a los enemigos y volver al punto inicial. El sistema de combate responde a la intraducible expresión *hack'n'slash*, que básicamente quiere decir que avanzas poco a poco machacando enemigos con todo lo que tengas a tu disposición, lo que significa que abusarás de los botones para golpear, usar magia y habilidades especiales, dependiendo del personaje que hayas elegido. Precisamente la implementación de las habilidades especiales es otra de las novedades de *Dark Alliance II* con respecto a su predecesor ya que ahora es posible asignar una habilidad a cada una de las direcciones de la cruceta para poder acceder a ellas rápidamente combinando la pulsación de un botón con la dirección pertinente en la cruceta.

La inmensa mayoría de enemigos se derrota sin pensar demasiado, si bien algunos exigen ciertas estrategias. Por ejemplo, no deberías acercarte a masas verdes viscosas si llevas armaduras y/o armas de metal porque te puedes quedar sin ellas. Aunque este enemigo es sencillo de vencer con armas de proyectiles, otros requieren tácticas más elaboradas y algo de inteligencia. Algunos de los enemigos más fuertes que encontrarás al final de algunas misiones, se dedican a invocar decenas de siervos que te harán la vida imposible, pero has de tener en cuenta que si matas a la fuente de todo, las criaturas conjuradas desaparecen. Asimismo, las armas con propiedades mágicas como congelación o llamas son más eficaces contra determinadas criaturas y ciertos enemigos son difíciles de matar si no estudias bien su comportamiento con anterioridad (es decir, que te matarán varias veces hasta que encuentres la manera de derrotarles).

El reflejo visual de todo esto, así como de los efectos de los conjuros y habilidades especiales, resulta espectacular a veces y otras, no tanto. Esta inexplicable variabilidad de la calidad de los efectos visuales no resulta especialmente llamativa cuando lo único que te preocupa es acabar con cuatro perros del infierno, pero ahí está. Lo mismo sucede con los diferentes entornos que presentan los niveles: el asombroso grado de detalle de algunos de ellos se contrapone a la tosquedad de otros.

El diseño del juego, orientado a la acción y más cercano al de *Diablo* que a los juegos de rol tradicionales, hace que *Dark Alliance II* sea asequible para todo tipo de jugadores. A pesar de sus pequeños inconvenientes, *Dark Alliance II* es extraordinariamente adictivo y sencillo de manejar.



POTENCIAL
Entornos grandes y efectos de agua fantásticos, aunque algunos son flojos.

ESTILO
Este mundo de fantasía es oscuro y perturbador. El resultado es genial pero se queda algo corto.

ADICCIÓN
Al principio parece un juego de acción, pero gradualmente descubres su impresionante profundidad.

LONGEVIDAD
Cada personaje tiene diferentes habilidades, lo que propicia la rejugabilidad.

LO MEJOR
- BUENA MEZCLA DE ACCIÓN Y RPG
- PERSONAJES PERSONALIZABLES
- USO INTELIGENTE DE LOS ARTEFACTOS MÁGICOS

LO PEOR
- POBRE IA DE LOS ENEMIGOS
- MISIONES REPETITIVAS

RESUMEN
No es muy diferente a su predecesor, pero sin duda merece la pena. Un RPG asequible para casi todos.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA




Ábrete paso hasta el número 1.
Penn
SERGIO TACCHINI
PEPSI
PEPSI
XSN
Microsoft game studios
"¿Silencio, por favor?" ¡Venga ! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox Live™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.
TOP SPIN™
XSN SPORTS
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
xbox.com/topspin
©2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Top Spin, Xbox, los logos Xbox, el logo XSN Sports, el logo Microsoft Games Studio y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.



↑ Fieles a su nombre, los Lionhearts cargan contra el enemigo. Una pena que Q1-11 y Jonesy mueran con tanta frecuencia.

¡Nunca subestimes el poder del absurdo!

ARMED AND DANGEROUS



INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **PLANET MOON**
- EDITOR: **LUCASARTS**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.LUCASARTS.COM/PRODUCTS/ARMEDANDDANGEROUS**
- PEGI: **+12**

UN ADELANTO

Uno de los juegos más divertidos y originales que LucasArts ha editado a lo largo de su carrera.

TERRIBLEMENTE divertido. Por primera vez en muchos años, un juego nos ha hecho llorar de risa. *Armed and Dangerous* cuenta la historia de una banda de afamados ladrones, conocidos como los Lionhearts, que se embarca en el mayor robo de su vida para terminar liderando una rebelión contra el malvado rey Forge. Los Lionhearts están formados por cuatro miembros: Roman, el líder algo atolondrado, Rexus, un enano loco, Jonesy, un topo minero escocés, y Q1-11, un robot que antaño trabajara como asesino para el rey.

A lo largo del juego diriges, en tercera persona, los pasos de Roman, quien suele ir acompañado por sus amigos en casi todas las misiones. Además de correr, saltar y disparar, de lo único que hay que preocuparse es de cambiar de arma y tipo de explosivo, claro está, cuando tienes más de un tipo de dichos elementos. Tan sencillo como hacerse con el control es identificar qué objetos del escenario se pueden destruir, pues una barra de energía aparece sobre ellos al pasar la mira.

Los 21 niveles del juego están divididos en dos categorías: aquellos que juegas en tercera persona y otros en los que diriges un cañón situado sobre una muralla. Evidentemente, abundan los primeros, que presentan una corta variedad de objetivos y mecánica de juego. Lo más normal suele ser que tengas que recorrer el escenario aniquilando centenares de enemigos, volando casas y puertas por los aires, derribando zepelines, rescatando aldeanos para devolverlos a sus casas y aniquilando a otro centenar de enemigos más.

La segunda categoría de nivel es delirante. Roman se encuentra en el interior de una torreta móvil que recorre la longitud de una muralla. En el horizonte aparecen hordas de enemigos, algo así como los diez mil orcos y uruk-hai de la batalla del Abismo de Helm en *Las Dos Torres*, y tienes que disparar para evitar que un cierto número se cuele por encima de la muralla. Debes resistir un tiempo determinado y puedes disparar la ametralladora y un obús (que exige cierto tiempo de recarga), así como aprovechar los barriles explosivos que hay diseminados por el campo que se abre ante ti. En algunos de estos niveles, cuentas además con la ayuda de dos robots que caen en paracaídas para defender la plaza al pie de la muralla.

En cuanto a los enemigos, hay de todos los tamaños y colores. Muchos de ellos se limitan a disparar y correr hacia ti para matarte, aunque otros demuestran un abanico de reacciones un poco más amplio y son capaces de rodar para esquivar tus disparos. La tenacidad es su mayor virtud y la ponen en práctica en todo momento, en especial los francotiradores.



↑ Vuela los fuertes desde tu torreta.



↑ Las minas son un paraje desolador.

Pero quizá a estas alturas te preguntes dónde está la diversión, por qué provoca la risa. En apariencia, se trata de un juego de intensa acción, pero nada más. Probablemente seguirás con la intriga hasta que juegues y te veas arrastrando a tres aldeanos hacia sus casas mientras vuelas literalmente por los aires a una docena de soldados enemigos al disparar sobre unos barriles explosivos. Quizá comiences a entenderlo cuando estés totalmente enloquecido disparando a varias decenas de enemigos que corren hacia ti mientras otros diez vuelan por los aires con sus *jet-packs* disparándote misiles y una decena más de francotiradores pretende convertirte en colador. Cuando te encuentres en esa situación y guardes la ametralladora para blandir tu sacacorchos, plantarlo en el suelo; dar la vuelta al planeta mientras te agarras al sacacorchos y ver cómo tus enemigos se caen del suelo para estamparse contra él cuando vuelvas las cosas del derecho, es factible que te rías.

Pero si ni siquiera entonces lo haces, espera a ver cualquiera de las animaciones que hay al principio de cada nivel. No vamos a dar deta-

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL CAOS
Entre las misiones principales tienes que derrotar a los ejércitos del rey Forge utilizando una torreta móvil que se desplaza a derecha e izquierda sobre un raíl y está equipada con ametralladora y mortero. Ver a miles de enemigos corriendo hacia ti es tremendo. A veces, la patrulla Shrub se lanza en paracaídas para echarte una mano.

FÍSICA PURA
La física del juego es muy divertida. Los cadáveres vuelan por todas partes, ruedan colina abajo de manera realista y puedes empujar pequeñas rocas corriendo contra ellas. Ver ovejas rebotando en un edificio también es divertido.

REFUERZOS
LucasArts ha tenido una deferencia hacia los usuarios de Xbox: ya hay una misión adicional para descargar a través de *Xbox Live*. Aunque a buen seguro habrá más, no está confirmado si también se incluirán nuevas armas.





Aquí está el pub *Grunt and Polewarth*, hogar secreto de la resistencia.

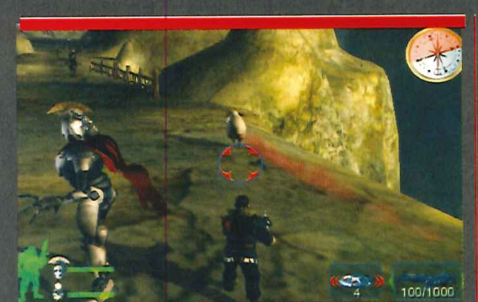


Los tiburones de tierra dan un buen mordisco a tu enemigo.

FUERA DE MIS TIERRAS

Salva al planeta... deja que el planeta te salve.

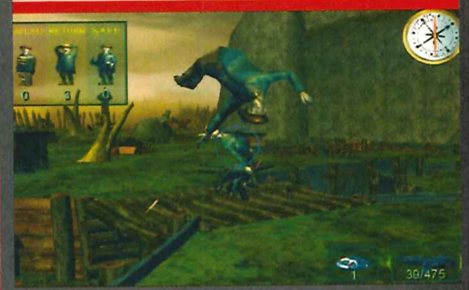
¡ALTO! Antes de agujerearlo todo, piensa cómo puedes utilizar el mundo al revés como ventaja táctica. Cada nivel está habitado por distintos animales y tontos de pueblo, todos ellos cruciales para el éxito. Crea tu propio desastre medioambiental y contempla cómo el enemigo paga el precio.



Pega una bomba lapa al trasero de una oveja y mírala esprintar hacia tus enemigos. El resultado es muerte, destrucción y chuletas de lechal. Si hubiese un horno cerca...



A menudo hay rocas gigantes sospechosamente apuntaladas sobre los fuertes enemigos. Dispara a una de ellas para provocar una lluvia de rocas estilo *Indiana Jones*.



Atontados de dientes de conejo habitan la aldea Dick Turpin, pero a pesar de todo merecen tu ayuda. ¡Arrastra a los turpinitas a casa antes de que sus mujeres la monten!



Los monstruos de piedra como éste llevan a pensionistas cautivos en sus mochilas.

lles de ninguna de ellas, pero sí diremos que los diálogos son ingeniosos, tanto que entendemos y aplaudimos que no hayan doblado el juego porque habría sido imposible mantener el nivel. Sí hay subtítulos en nuestra lengua, pero es inevitable que pierdan muchas cosas.

Además, el brutal sentido del humor de que hace gala *Armed and Dangerous* es fabuloso, aunque de puro grotesco puede ofender ciertas sensibilidades. Por ejemplo, cuando nuestros héroes llegan a una mítica ciudad, descubren que se hallan en un gueto para leprosos. Una simpática niña pide a Roman que juegue al fútbol con ella. Roman efectúa un potente disparo que, por accidente, va directamente dirigido a la cabeza de la niña-portera... ¡Goooool!... Balón y cabeza ruedan juntos tras los palos.

Lo que se echa de menos es una opción multijugador cooperativa, pues en las misiones en que participan todos los personajes se pueden dar sencillas órdenes de defensa y volver con Roman y probablemente no sería descabellado transformar esto en un sencillo multijugador. Aunque gráficamente no está a la altura de la máquina, *Armed and Dangerous* sublima el concepto de acción en un concentrado de humor disparatado y descargas de adrenalina que no tiene rival.

VEREDICTO



POTENCIAL
La decisión de usar gráficos del juego para las animaciones no ha sido muy buena.

ESTILO
Las voces originales son soberbias y los diálogos increíblemente divertidos. Los personajes también son simpáticos.

ADICCIÓN
Acción frenética desde el principio. Tiene suficiente variedad para mantener el interés.

LONGEVIDAD
Hay 21 niveles que se pueden acabar en un día en el modo fácil y en una semana en el difícil.

LO MEJOR
- ARMAS ÚNICAS
- VASTOS NIVELES ABIERTOS
- MOTOR FÍSICO EXCELENTE
- SISTEMA DE GUARDADO ÚTIL

LO PEOR
- FUNCIONES DE ESCUADRÓN
- LEVE RALENTIZACIÓN

RESUMEN
Una soberbia visión cómica, unos rabiosos niveles de acción y algunas armas únicas lo salvan de ser un juego más.



PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,8//10





La parte de juego de tablero.


¿Alguien se acuerda de esos viejos juguetes?

El luchador 3D: «Eres tan feo que no te tocaría ni con una pértiga. Ooops, lo he hecho...»

Es como el ajedrez, pero mucho más violento...

WRATH UNLEASHED

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **THE COLLECTIVE**
- EDITOR: **LUCASARTS**
- DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.COLLECTIVESTUDIOS.COM**
- PEGI: **+12**

LOS EXPERIMENTOS siempre han tenido un hueco entre las grandes licencias de LucasArts. En el pasado fueron *Afterlife* y otros juegos que incluso LucasArts prefiere olvidar, pero lo cierto es que siempre han tendido la mano a ideas innovadoras y diferentes que tienen el potencial de convertirse en todo un clásico... Aunque mucho nos tememos que éste no va a ser desde luego el caso de *Wrath Unleashed*, cuyos creadores tienen en su haber producciones como *Buffy The Vampire Slayer*, *Star Trek: Deep Space Nine*, *The Game of Life*, *Men in Black* y la última entrega de *Indiana Jones*, entre otras.

Este juego mezcla dos géneros opuestos: la táctica estratégica por turnos y la lucha. Es como un juego de tablero en el que tienes una serie de turnos y cada jugador ha de emplear el suyo moviendo piezas o utilizando cartas (conjuros en este caso). El objetivo es conquistar una casilla, masacrar al enemigo o hacerse con el control de ciertas casillas. En cada casilla sólo puede haber una pieza y si el jugador mueve una suya a una casilla ocupada por una pieza enemiga se produce un combate en tiempo real.

Aunque contado así puede parecer simple, *Wrath Unleashed* es mucho más complejo: las casillas son de distintos tipos de terreno que favorecen a uno o dos de los cuatro grandes bandos del juego cuando se produce un combate, existen templos y ciudadelas que otorgan habilidades extra, fuentes de maná que proporcionan energía mágica, portales dimensionales que permiten viajar de un lado a otro del mapa y decenas de criaturas distintas, cada una con sus habilidades únicas tanto en el modo táctico como en combate... Al principio, se hace un poco raro pero, en poco tiempo nos parecerá muy divertido.

El apartado táctico se resuelve con una sencilla vista del mapa donde transcurre la misión, por así decirlo, un mapa que se puede girar y acercar o alejar a voluntad. Con un *stick* y un botón se realizan movimientos y asignan órdenes. En cambio, los combates en tiempo real se producen en un entorno tan tridimensional o bidimensional como el de *Soul Calibur* para Dreamcast, aunque desde luego la riqueza de golpes y combos no está en este caso a la altura de ningún juego de lucha.

Jugar contra la consola, ya sea un escenario suelto o bien la campaña, es letárgico. Ni siquiera las animaciones con señoras libidinosas ligeras de ropa que llevan un sujetador con la forma de dos manos y que manosean a señores híbridos entre He-Man y Conan, consiguen dar vida a *Wrath Unleashed*. Toda la sustancia que pueda haber dentro del disco se disipa en el éter cuando enciendes la consola y el disco empieza a girar. El modo multijugador no mejora las cosas, porque por lo menos la consola no tarda mucho en pensar y ejecutar sus acciones, pero una, dos o tres personas más pueden convertir la experiencia en algo más maratoniano que ver todos los capítulos de todas las temporadas de todas las series de *Star Trek* de una sentada. En fin, que aunque esto se llame juego, no cumple con el propósito básico de todo desarrollo que se precie: entretener.

INFORMACIÓN ADICIONAL

MODOS DE BATALLA
El juego ofrece un modo historia, batallas independientes y opciones para construir ejércitos. El modo versus sólo es lucha y la lucha por equipos se explica por sí misma.

Lanza hechizos para matar a enemigos.



POTENCIAL
Tiene buen aspecto, pero probablemente no haga demasiadas cosas que consolas inferiores no puedan manejar.

ESTILO
Tópico típico de universo de fantasía con criaturas babeantes.

ADICCIÓN
Potencialmente divertido al principio, pero tan repetitivo que cansa enseguida.

LONGEVIDAD
El multijugador podría añadirle atractivo, pero es fácil que termines la tarde jugando al mus.

LO MEJOR
+ GRÁFICOS BONITOS
+ MEZCLA ACCIÓN Y ESTRATEGIA
+ ES DIFERENTE

LO PEOR
- COMBATES POBRES Y REPETITIVOS
- MUY LEEEEEEENTO
- ANODINO

RESUMEN
Una buena idea que se ha quedado en pañales. Sólo si tienes amigos con el nivel intelectual de *Wrath*...

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





↑ Así es cómo se presenta uno a lo grande. A Bond le encantan estos tanques.


↑ Incluso a Bond lo cogen desprevenido.


↑ Una buena granada y...

El agente secreto más famoso vuelve más espectacular que nunca

JAMES BOND 007 TODO O NADA

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESAROLLADOR: **EA**
- DISTRIBUIDOR: **EA**
- LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1-4**
- WEB: **WWW.007.EA.COM**
- PEGI: **+12**

UN ADELANTO

Salva al mundo de los delirios de un megalómano y liga tanto como puedas por el camino.

COMO si de la última película de James Bond se tratara, *007 Todo o Nada* empieza con una de esas secuencias de acción que tanto nos gustan y que tan sólo son una especie de aperitivo de todo lo que vendrá después, que será mucho más, sin duda. No nos importa que el argumento del nuevo título de Electronic Arts no haya sido nominado para la próxima entrega de los Oscar gracias a su originalidad, ni siquiera nos importa que muchas de las escenas o momentos que podrás vivir aquí estén inspirados en antiguos filmes del espía más famoso del mundo. No, no nos importa en absoluto. Y la razón no es otra que el entretenimiento puro y duro que proporciona *Todo o Nada*, que para eso nos dedicamos a esto de los videojuegos, para pasarlo bien.

Ya te avanzamos en el generoso reportaje que le dedicamos a *James Bond 007 Todo o Nada* en nuestro número anterior que todo parecía indicar que EA iba a tirar la casa por la ventana con esta nueva entrega. Y en algunos aspectos, sí han tirado *algo* por la ventana, como por ejemplo la vista en primera persona de títulos anteriores que, en esta ocasión, se ha sustituido por una vista en tercera persona del agente secreto. ¿Una apuesta arriesgada? Sin duda alguna. Los shooters en primera persona parecen estar más de moda que nunca gracias a títulos como *Halo 2*, *Half-Life 2*, *Doom 3* y compañía y no faltan las aventuras de acción en tercera persona en el mercado, que digamos. Pero EA tiene un as en la manga que no es otro que el mismísimo James Bond. Sí, quizás eso de tirar de licencia año tras año no *está bien* en lo que a originalidad se refiere, pero hay que reconocer que ningún otro personaje se mueve, dispara y destroza todo lo que se encuentra por el camino con tanto estilo como el señor Bond. ¿Y ligar con chicas estupendas al mismo tiempo que salvas el mundo? Otro territorio privado de Bond.

Está claro que esta clase y estilo que transpira por los poros de *007 Todo o Nada* se debe, en gran medida, a la colaboración directa de los actores de carne y hueso que suelen perfilar por las películas de Bond, como John Cleese, Judi Dench y el mismísimo Pierce Brosnan. Si no fuera porque tenemos ojos de lince, nos sería casi imposible diferenciar entre el Bond virtual de *Todo o Nada* y el Bond de *Muere otro día*. Cosas de la tecnología que utilizan los desarrolladores de los cuarteles generales de EA.

No estamos ante un caso claro de juego que marque época (aunque tam- »



↑ El sigilo matando también es una buena arma.


↑ La visión nocturna te vendrá de perlas.

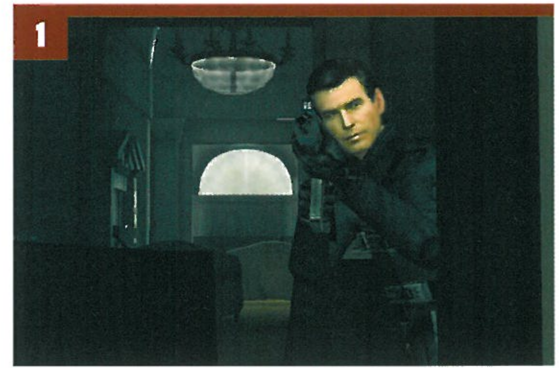
INFORMACIÓN ADICIONAL

LA ESPÍA QUE ME AMÓ
Cada vez que Bond salve a una chica indefensa de las garras de una muerte cruel y desgarradora, ésta caerá en sus brazos irremediablemente. Sospechamos que Q ha suministrado al agente secreto con algún tipo de feromona potente ya que esto no pasa nunca en la vida real.

DOCTOR, ¿NO?
La energía de Bond no bajará drásticamente aunque te alcancen algunos disparos. Aún así, no olvides recoger los chalecos antibalas que están escondidos en zonas en las que seguramente no mirarías en una primera vuelta. No tengas miedo de apartarte del camino principal y echar algún que otro vistazo por ahí.

A TUS ANCHAS

Muévete a bordo de los mejores transportes del mundo.



A PIE: El medio que utilizarás con más frecuencia. Lento sí, pero irás equipado con sistemas de camuflaje óptico.



EN COCHE: Podrás conducir dos coches, el Porsche Cayenne y el Aston Martín Vanquish, ambos equipados con misiles



EN EL AIRE: En un nivel tendrás la posibilidad de pilotar un sofisticado y rápido helicóptero. Los misiles no faltarán.



EN MOTO: Perfecta para deslizarte por debajo de camiones cisterna en llamas y para persecuciones rápidas

El estilo y la clase que transpira se debe a la colaboración directa de los actores que suelen aparecer en las películas

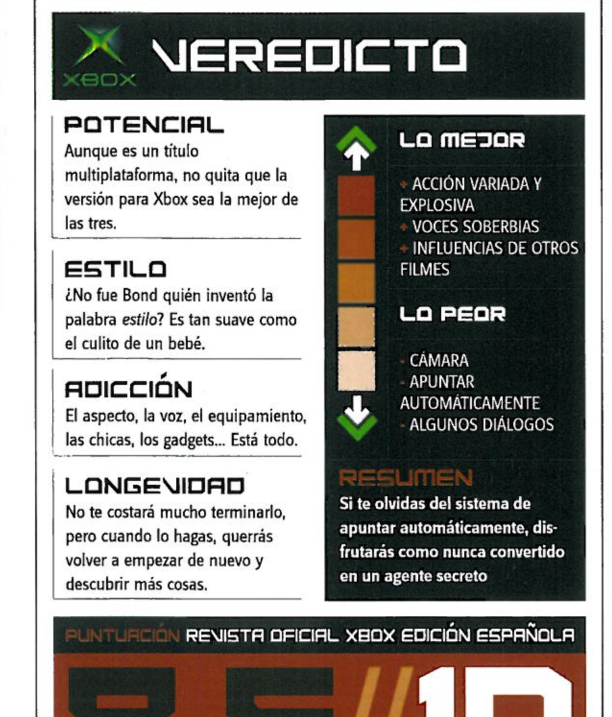

Una de las escenas más impactantes.

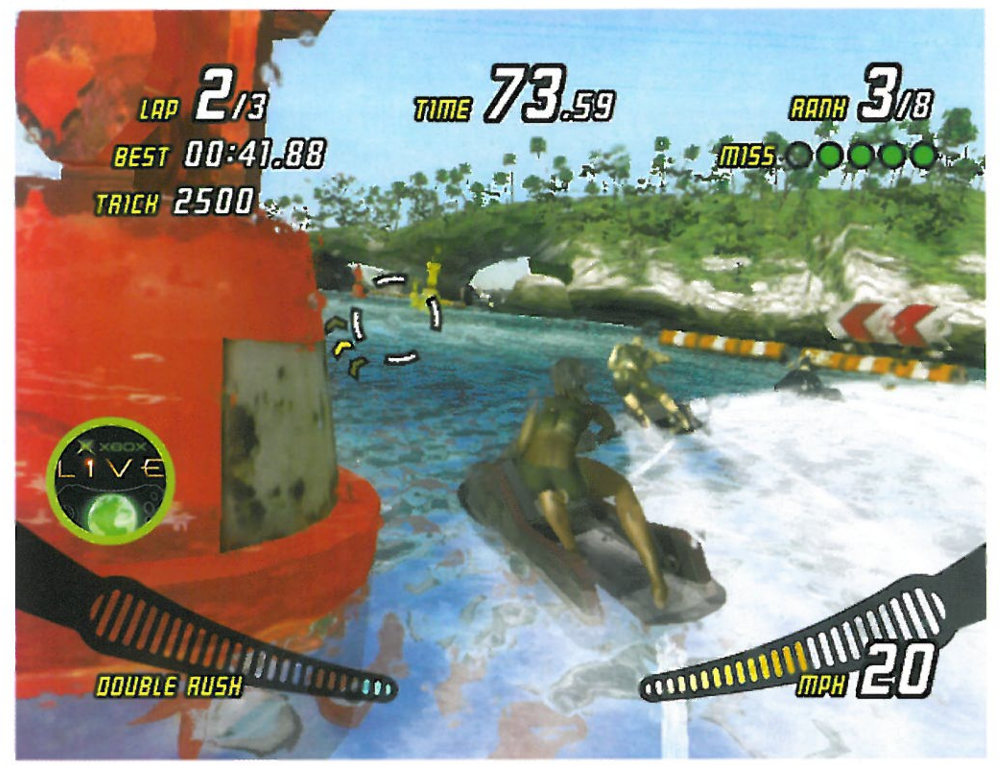

Si el sigilo no funciona, dispara sin cesar.

bién esté protagonizado por un espía, esto no es *Splinter Cell*), pero la nueva entrega de Bond tiene un aspecto formidable, se deja controlar casi a la perfección y dispone de una de las jugabilidades más variadas y divertidas que hayamos visto nunca. Gracias a las nuevas habilidades (y a la vista en tercera persona) del personaje, podrás bajar haciendo rappel por una pared, conducir un Porsche Cayenne mientras disparas misiles, utilizar la invisibilidad y el sigilo para infiltrarte en las guaridas de los malos y prepararte para surcar los cielos a los mandos de un helicóptero. En la variedad está la diversión, debieron pensar los chicos de EA. Por no hablar de los *cachivaches* de Q, absolutamente demenciales. Lo entenderás cuando utilices las arañas mecanizadas y en miniatura para espiar y hacer saltar por los aires a todos los enemigos que tengas cerca.

Todo o Nada nos ha gustado tanto que casi nos sabe mal hablar de sus fallos, pero tenemos que hacerlo, pese a quien pese. Aunque en todo momento puedes controlar la cámara con la palanca analógica derecha, algunas veces se pone testaruda y nos muestra ciertos puntos de vista nada cómodos para la acción. Y tres cuartos de lo mismo sucede con el sistema de disparo. Primero tienes que apuntar automáticamente a tu objetivo y después disparar. Se ha ido al traste la posibilidad de coger un arma y disparar a lo loco alcanzando a todo bicho que se mueva a tu alrededor.

Aparte de esos pequeños detalles, *007 Todo o Nada* es una gran aventura. Los gráficos hablan por ellos mismos y la acción y la jugabilidad es igual de explosiva que cualquiera de las películas del espía más famoso del mundo.





Con estas olas, dan ganas de comprar una casa en Jamaica.



Realiza buenos trucos para conseguir los turbos.

Pon mucha atención a los símbolos.

Con motos y a lo loco

CARVE

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: ARGONAUT
EDITOR: TAKE-TWO
DISTRIBUIDOR: VIRGIN PLAY
LANZAMIENTO: MARZO 2004
JUGADORES: 1-4. 1-8 XBOX LIVE
WEB: WWW.TAKE2GAMES.COM/CARVE
PEGI: +3

MÁS ALLÁ de argumentos y otras historias, *Carve* nos sumerge en la competición pura y dura, corriendo por varios circuitos a lo largo de todo el mundo. *Carve* se divide en las típicas modalidades de carrera, carrera rápida, arcade, torneo y tutorial de trucos. Las dos primeras nos pueden servir como calentamiento y reconocimiento de los circuitos, pero la verdadera prueba de fuego la viviremos en la competición principal: el campeonato.

Este campeonato se divide a su vez en tres modos de dificultad -principiante, experto y profesional-, ascendiendo progresivamente tanto la dificultad como la agresividad y competitividad de nuestros rivales. Éstos forman parte de cuatro equipos de dos pilotos cada uno, entre los que podemos elegir nuestro personaje: Venta, Tsunami, Terra e Inferno, cada uno con sus ventajas e inconvenientes, debido a la diferencia de prestaciones de sus motos. Unas disponen de más velocidad punta y otras de más maniobrabilidad o más facilidad para realizar los trucos. *Carve* sigue la línea de juegos como *Splashdown* o *SSX* y nos obliga a utilizar trucos para generar turbos y ganar velocidad en los momentos clave. Afortunadamente, todos vienen muy bien detallados en el tutorial del juego, un paso obligatorio si queremos sacar lo mejor de nuestra máquina y vencer en los niveles más altos de dificultad.

Técnicamente hablando, *Carve* no es uno de esos juegos que quiten el hipo, con unas texturas simplemente pasables, sino que destaca, por encima de todo, una buena recreación del agua, tanto por su física como por su movimiento. Los efectos climáticos, como la lluvia, casi nos hacen creer que hay gotas en la pantalla, mediante un efecto similar al visto en la fase del barco en *Metal Gear Solid 2*. El aspecto del que no estamos muy satisfechos es en todo lo referente a las animaciones y más con trucos tan visuales como los que podremos hacer en *Carve*. Si tomamos como ejemplo *SSX* (trucos imposibles pero con unas animaciones impecables) nos damos cuenta de lo poco naturales que resultan las animaciones de *Carve*, si bien conviene destacar que ambos juegos tienen un control que responde perfectamente a nuestras indicaciones. El diseño de los circuitos tampoco resulta muy halagüeño, sin la inspiración y el desafío que supone deslizarse (comparándolos una vez más) a toda pastilla por unos circuitos llenos de imaginación y saltos imposibles como los de *SSX*. Se echan de menos diseños más atrevidos y sensaciones más fuertes ya que se queda muy por debajo de lo que podría haber sido una experiencia realmente divertida. A su favor están las apasionantes carreras disponibles mediante *Xbox Live*, aunque éstas también se habrían visto favorecidas con un mejor diseño de los circuitos.



ESQUIVA A LOS RIVALES
Más allá de intentar no chocar con ellos, lo que realmente tienes que hacer es evitar la estela que van dejando cuando corren delante de ti. Ésta solamente conseguirá ralentizar tu avance.



Algunos trucos no son sencillos.



POTENCIAL
Aprovechamiento limitado de todo el hardware de Xbox.

ESTILO
Sencillo y sin complicaciones. Destaca, sobretodo, por los efectos climáticos como el de la lluvia.

ADICCIÓN
Diversión sobre todo en *Live*, que también hubiese ganado con un mejor diseño de los circuitos.

LONGEVIDAD
Aunque nos parece algo limitada para un solo jugador, las opciones para *Xbox Live* compensan este aspecto.

LO MEJOR
- \+ RECREACIÓN DEL AGUA
- \+ DIFERENCIAS ENTRE MOTOS
- \+ TRUCOS

LO PEOR
- APARTADO TÉCNICO
- ANIMACIONES
- DISEÑO DE LOS CIRCUITOS

RESUMEN
Aunque no estamos ante un juego de los realmente malos, no aporta nada al género y te cansarás muy pronto de él.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

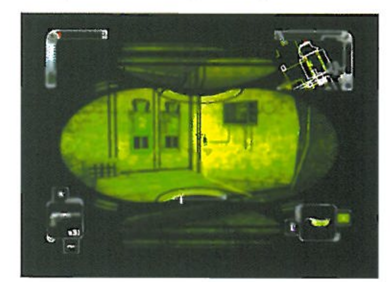




↑ Cuidado arriba, cuanto más alto estén, más caerán.



↑ Sigue las flechas para noquearlo.



↑ Gafas de visión nocturna, imprescindibles.



↑ Hora de desactivar el sistema láser.

Nikki: una chica muy dura de matar

ROGUE OPS

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESAROLLADOR: PROEIN
EDITOR: KEMCO
DESARROLLADOR: BIT STUDIOS
LANZAMIENTO: YA DISPONIBLE
JUGADORES: 1
WEB: WWW.KEMCOGAMES.COM
PEGI: +16

UN ADELANTO

Únete a Nikki Connors en su lucha contra el terrorismo mundial, capitaneado por un grupo terrorista llamado Omega 19.

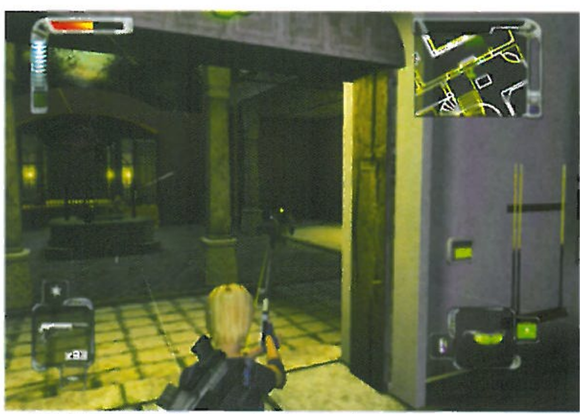
DESPUÉS de ver morir a su familia en un terrible atentado, Nikki se unió a la agencia gubernamental Phoenix para poder vengarse.

Rogue Ops viene a formar parte de los ya numerosos juegos de acción e infiltración en tercera persona, que existen. Los desarrolladores de Bits Studios parecen haber incluido todos los requisitos para entrar en el club de la infiltración y el sigilo ya que aparentemente todos están aquí: una barra que indica si estamos bien ocultos en la oscuridad, esconder los cuerpos, gafas infrarrojas, cámaras que evitar, guardias incautos haciendo patrullas y múltiples sistemas de seguridad por todo el recinto. Por supuesto, no podían faltar montones de cachivaches electrónicos para utilizarlos como contramedidas y hacer más fácil nuestro trabajo. Como nueva integrante de la organización, Nikki será enviada a peligrosas misiones por todo el mundo (sola, por supuesto) contando con la inestimable colaboración de un compañero por radio que nos ayudará y dará indicaciones en los momentos de más apuro. Curiosamente, una de estas misiones tendrá lugar en España, donde un peligroso terrorista ruso se ha comprado un chalet (con una hipoteca de 30 años, claro, porque con estos precios...) que le sirve como refugio. Aquí tendrás que robar unos documentos con valiosa información sobre sus planes y contactos, lo que representa tu primera misión real en combate.

Si con el tedioso tutorial no has tenido suficiente, en esta misión en España (la primera) ya te irás dando cuenta de porqué *Rogue Ops* no conseguirá figurar entre los títulos mencionados anteriormente. Empezando por algo tan subjetivo como el carisma, ninguno de los personajes tiene ni una sola pizca. Ni su diseño, ni su actitud, ni sus evoluciones durante el juego consiguen hacernos conectar con este título o con el personaje que protagoniza. Todo el mundo sabe quién es Solid Snake, Sam Fisher e incluso Ethan Hunt, pero dudamos seriamente que muchos consigan recordar a Nikki, ni aunque consigan pasarse el juego al completo. Segundo punto negativo, el diseño de las misiones podría calificarse como soso y descafeinado: los lugares en los que podemos ocultarnos, agarrarnos o las zonas por las que trepar o saltar algún obstáculo son tan obvias que sólo falta un panel luminoso que indique el lugar. Si somos un poco habilidosos, incluso podremos pasar muchos de los niveles «a tiro limpio» y dejaremos las opciones de infiltración para los jugadores con más paciencia. Esto sólo hace que quede en un muy mal lugar el diseño de la IA junto al de los niveles en general, aunque no se trate de un juego fácil en su conjunto. Si aún así nos apetece ir en plan sigiloso (según avancemos los guardias serán más numerosos y estarán mejor arma- »



↑ Entre otros lugares, visitaremos un museo.



↑ ¿Sigilo? Bah! Mejor desenfundamos a lo Clint Eastwood.

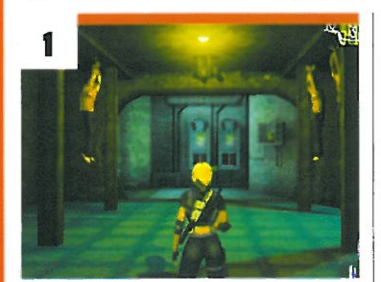


↑ Nikki pasa por zonas estrechas.

CASA NEGRA >> Problemas para desactivar un sistema a láser en La Casa Negra? Te ayudamos.

INUSUALMENTE, no se pueden usar los enemigos como escudos humanos, sin embargo sí que podemos ocultar los cuerpos y en ocasiones usarlos para otros menesteres. En La Casa Negra podremos usar unos cuantos cadáveres para desactivar un sistema láser, inténtalo:

1



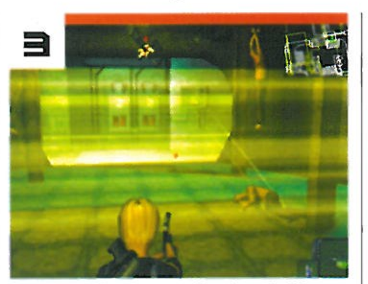
↑ Si tocas el sistema láser, las ametralladoras te acribillarán.

2



↑ Dispara a las cadenas que sujetan los cuerpos colgados.

3



↑ Los cadáveres caerán al suelo bloqueando el sistema.

4



↑ Cuando todos hayan caído, el paso estará libre.

Viene a formar parte de los ya numerosos juegos de acción e infiltración en tercera persona

>> dos), podemos hacer uso de ganchos, pistolas con silenciador, gafas de visión nocturna, y calcado de *Metal Gear Solid 2*, esconder los cuerpos de nuestros enemigos o a nosotros mismo en la taquilla. Ya puestos podrían dejar el mismo control, la misma configuración y forma de uso en todos los juegos similares: si al final vamos a hacer lo mismo de diferentes formas, ¿para qué vamos a perder el tiempo adaptándonos a otra configuración de botones?

Siguiendo con el control, tan importante en este tipo de juegos (realmente en cualquier juego es importante que sea bueno), tenemos que decir que responde bien a nuestras acciones, pero tiende a provocar que funciones tan naturales como agarrarse a un saliente requieran que apuntemos con el punto de mira y luego pulsemos un botón para ver una animación de cómo nuestro personaje se agarra, lo que resta naturalidad y da la sensación de que no lo hemos hecho nosotros, aunque ya de por sí las animaciones son bastante mecánicas.

Dejando de lado el apartado jugable y analizando la parte técnica, sigue habiendo pocas cosas que resaltar. Gráficamente es un juego muy poco destacable, con mucho colorido y poco realismo en las texturas y apariencia de los niveles. La iluminación es muy pobre, a varios siglos luz de *Splinter Cell* y ni siquiera el modelado de los personajes está a la altura ya que tanto Nikki como el resto de personajes parecen estar hechos de plástico con aspecto más de muñeco que de personas reales. Tampoco es de recibo a estas alturas poder disparar ráfagas de ametralladora en unas bombillas... ¡y que no se rompan! No tiene justificación y presentan una limitadísima interactividad con el entorno, ¡con lo que nos hubiera gustado descargar tensiones disparando en la salita de estar destrozando el mobiliario!

De las pocas cosas que destacan en *Rogue Ops*, una es el sonido de las armas, contundente tanto en disparos como en explosiones. Asimismo la banda sonora, aunque machacona en ocasiones, tiene calidad y resulta perfecta para un juego de acción e infiltración como éste, en la línea de juegos y películas como *Misión Imposible* o *Metal Gear Solid*.

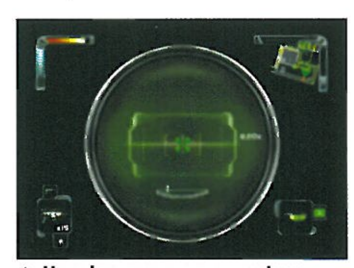
Las conclusiones que podéis sacar fácilmente tras jugar unos cuantos niveles *de Rogue Ops* es la sensación de refrito que se queda tras pasar un nivel. Las ideas, el concepto y el diseño general del juego no sólo ya están vistas hasta la saciedad, sino que no mejoran en nada a lo que ya es bueno en el género.

>> INFORMACIÓN ADICIONAL

>> INTERACTIVIDAD
De vez en cuando, aparece algo de interactividad con el entorno en algunos escenarios como el museo, en el que podremos disparar sobre unos cables para que la estatua caiga sobre nuestros enemigos.

>> ATACA EN SILENCIO
Si hacemos uso del ataque sigiloso por la espalda, seremos recompensados y podremos buscar en los bolsillos de la víctima.

>> TAQUILLAS MULTIUSO
Si nos metemos en una de estas taquillas escolares, podremos hacer uso de la visión en primera persona y observar cómo nos pillan o pasan de largo. Igualito que en *Metal Gear Solid 2*, pero sin aquellos interesantes posters.



↑ Usa el zoom para conseguir un disparo certero.



↑ Rápido, dispara antes de que se dé la vuelta.



↑ La competencia de Sam Fisher en plena acción.



JUEGA CONTRA LOS FAMOSOS

ES LO que propone Microsoft a los usuarios de *Xbox Live*. Jugar con y contra estrellas del mundo de la música y el *entertainment* americano. El programa, que recibe el nombre de *Xbox Game With Fame*, arrancó a comienzos del mes pasado con una sesión de juego con Big Boi, miembro del grupo de rap Outkast. El juego elegido fue *ESPN NFL Football* y para las sesiones con el rapero Microsoft se ocupó de seleccionar previamente a 100 jugadores a los que se les mandó una invitación de juego. A Big Boi, que no se cortó en afirmar que con ese par de sesiones iba a *cambiar Xbox Live para siempre* -¿?-, le seguirán en los próximos meses gente más conocida por estas tierras. Nombres como los de Korn, The Strokes, Kings of Leon, The Crystal Method o Phantom Planet, entre otros. Los interesados pueden informarse del programa en la Web oficial de Xbox.

Hay otras formas de divertirse con *Xbox Live*. Algunas vendrán dadas con las nuevas funciones de Xbox Live 3.0, que ya está a la vuelta de la esquina y del que Microsoft realizará un anuncio oficial en las próximas semanas. Otra es participar en diferentes torneos, como el que están organizando Bleg el Único y El Gladiador para *Counter-Strike*, dos jugadores que nos han solicitado publicar la dirección de la Web desde donde lo están organizando. Así que ahí va: http://groups.msn.com/xboxcampeonatocs.

Te dejamos con las noticias y análisis de este mes sin poder resistirnos a, siquiera, hacer mención a los rumores que hablan de un cada vez más cercano acuerdo entre las partes implicadas para que los títulos de Electronic Arts cuenten con *Xbox Live*. Es más, existe la posibilidad de que el ya mítico *Battlefield 1942* sea el primer título resultante del acuerdo.

Live Noticias

750.000 USUARIOS

Microsoft revela las cifras de 2003

MICROSOFT anunció el pasado mes de enero las cifras con las que cerraba el año 2003 la consola de videojuegos Xbox. A fin de año, las cifras de venta alcanzaban los 13,7 millones de consolas vendidas por todo el mundo. De esa cifra, 3,7 millones corresponden al mercado europeo, lo que la sitúa como la segunda consola en ventas por detrás de Playstation 2 y por delante de Nintendo Game Cube, según Microsoft.

La compañía también ha revelado las cifras correspondientes al servicio *Xbox Live*. Del medio millón de usuarios que ya se conocía, ahora se ha pasado a 750.000, 100.000 de los cuales corresponden a países europeos. La compañía, que atribuye el éxito de las cifras a los espectaculares *packs* lanzados durante los últimos meses, espera alcanzar los 14,5-16 millones de compradores para el próximo mes de junio y el millón de jugadores *on line* para finales del presente año fiscal.

En la nota de prensa de Microsoft también se facilitaban detalles acerca del funcionamiento del servicio durante el último periodo navideño. La comunidad *Xbox Live* dedicó durante ese periodo de tiempo un total de 4,5 millones de horas a jugar de forma *on line*, con una media de 500.000 horas al día. Los títulos más jugados fueron *Project Gotham Racing 2*, *Rainbow Six 3*, *Counter-Strike* y *Top Spin*. El mercado europeo ya cuenta con más de cincuenta títulos *Xbox Live* disponibles, que deberán ser 70 para el próximo mes de julio.



Live Noticias

RENOVACIÓN DE LAS SUSCRIPCIONES

Entre las opciones se encuentra la suscripción mensual

A PUNTO de cumplirse un año del lanzamiento del servicio *Xbox Live* en Europa, Microsoft ha anunciado las nuevas tarifas y opciones de renovación para las subscripciones ya existentes.

La novedad más llamativa -de la que ya nos hicimos eco hace unos meses cuando fue anunciada para el mercado estadounidense-, es que el pago puede ser fraccionado mes a mes, por una cantidad de 6.99 € al mes y con la posibilidad de cancelar la suscripción en cualquier momento sin perder dinero por ello. La suscripción anual, como no, supone un ahorro, dado que se mantiene al precio ya conocido de 59.99 €. En este caso, hay dos opciones: dejar que se cargue la cantidad -la renovación es automática si el cliente no decide cancelarla- en la tarjeta de crédito utilizada al dar de alta la suscripción la primera vez o adquirir un nuevo *Starter Kit* manteniendo el identificativo y las puntuaciones conseguidas. De esta manera se evita tener que cargar el pago en la tarjeta original que se utilizó para crear la cuenta y se obtiene un segundo Xbox Communicator. Lo único que tienen que hacer los jugadores es usar el código del nuevo *Starter Kit* para ampliar su suscripción otro año.

Todas estas opciones están disponibles tanto para los jugadores que realizaron su suscripción mediante la compra de un *Starter Kit* como los que la hicieron a través de la oferta de prueba de dos meses -incluida en el último número de esta revista y algunos títulos *on line*-. También en ambos casos los jugadores pueden conservar sus datos al renovar la suscripción. Es decir, la información de la cuenta *Live* con su *gamertag* y puntuaciones. Las renovaciones pueden realizarse de forma rápida a través del menú de *Xbox Live.*

Live Noticias

UBISOFT CONTRA LOS TRAMPOSOS

La compañía solucionará los problemas

NO ES la primera vez que se oye hablar de la aparición de jugadores tramposos en *Xbox Live* -ya sucedió con *Return to Castle Wolfesntein*-, pero sí la primera en la que alguna de las partes implicadas se pronuncia de forma oficial. En una nota publicada en la Web oficial de *Rainbow Six 3*, Ubi Soft afirma ser consciente de la presencia de jugadores tramposos en las partidas *on line* de su exitoso juego. Citan como ejemplo el uso de trampas mediante el «Action Replay» para permitir cócteles molotov y otros objetos en el juego. El desarrollador francés asegura que tanto Microsoft como Ubi Soft se toman muy en serio el asunto y están trabajando en una solución que será implementada dentro de muy poco tiempo.

«Action Replay» es un producto disponible para todas las consolas que facilita utilizar trucos y partidas salvadas de otros jugadores en el sistema elegido. Se trata de una tarjeta de memoria que viene acompañada de un dispositivo para conectarla al PC. La tarjeta ya trae una serie de archivos con partidas guardadas correspondientes a los juegos más populares del sistema. Además, el usuario puede descargar a la tarjeta todas las partidas y trucos -oficiales y no oficiales- necesarios desde una base de datos en Internet. Al parecer, algunas de esas partidas salvadas permiten tomar ventaja al jugador en cuestiones como el armamento y otras. Lo que, lógicamente, va en contra de la mecánica del juego y del disfrute del resto de los usuarios.



Live Noticias

NUEVO MATERIAL PARA ARMED&DANGEROUS, SWON Y GHOST RECON: ISLAND THUNDER

El título de Ubi Soft recibe cuatro nuevas misiones

LOS USUARIOS de *Xbox Live* ya disponen de nuevo contenido adicional para los juegos *Secret Weapons Over Normady*, *Ghost Recon: Island Thunder* y *Armed & Dangerous*. El juego desarrollado por Totally Games para Lucas Arts ha recibido dos nuevas actualizaciones desde la comentada en el pasado número. Uno de los *packs* contiene la misión para un jugador Escape from Tripoli, el avión italiano Macchi 202 y un camuflaje para el Ju-87 Stuka. La segunda descarga proporciona la misión para dos jugadores Furious Angels, el modelo alemán He 162 Volksjager y camuflajes para el P-51 y el B-17. Así que podemos afirmar que *Secret Weapons Over Normady* va a tener cuerda para rato.

Ubi Soft también está siendo generosa con el contenido adicional para el juego de acción táctica *Ghost Recon: Island Thunder*. Los jugadores disponen de cinco nuevas descargas, cuatro misiones y un archivo llamado MP Map Mission Pack, que permite jugar en los mapas Hunting Lodge, Wilderness y Market a los modos Defensa, Tiroteo y Reconocimiento. La misión Roadblock consiste en defender una posición de los asaltos rebeldes. En Riverbed, el objetivo es asaltar una base enemiga a la que se accede por el lecho de un río seco. Aurora consiste en proteger a unos soldados amigos de los ataques de tropas rebeldes mientras que en Tank hay que escoltar a un convoy a través de territorio enemigo. Buenas noticias para uno de los juegos con más éxito de la Red.

Por último, el desternillante título de Planet Moon Studios *Armed & Dangerous* también dispone de una nueva misión. En Summer Home Misión, el jugador debe defender la idílica casa de verano de Lily, objetivo de las tropas del Rey. Todas ellas están disponibles para su descarga a través de *Xbox Live.*

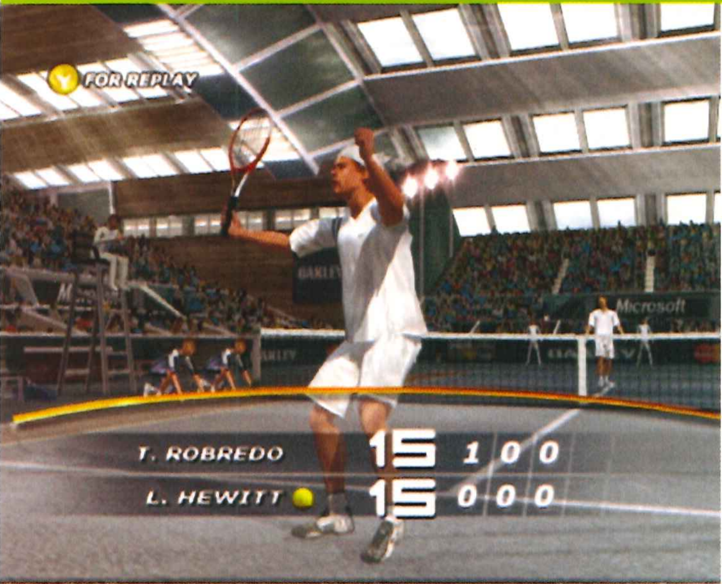


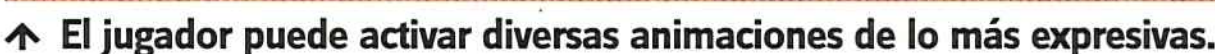
↑ *Ghost Recon: Island Thunder.*



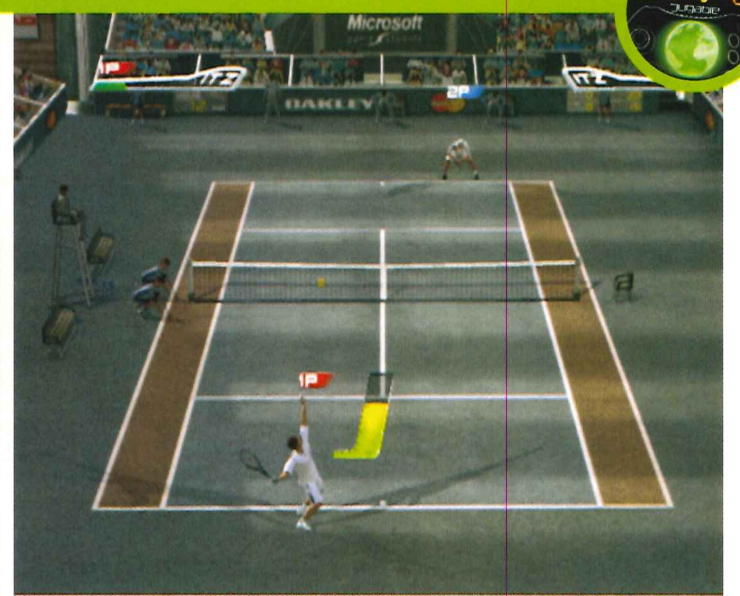
↑ *Armed & Dangerous.*

Live Análisis





↑ El jugador puede activar diversas animaciones de lo más expresivas.



↑ El medidor indica la precisión del golpe.

Único en su clase, único juego de tenis que puede coronarte como número uno del mundo

TOP SPIN





INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **PAM STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-4**
WEB: **WWW.XBOX.COM/**
PEGI: **+3**

A TOP SPIN se le ha comparado mucho con *Virtua Tennis*, el penúltimo gran clásico del género que venía reinando desde su publicación para Dreamcast hace ya cuatro años. Pero *Top Spin* tiene algo que le diferencia por completo y le sitúa a otro nivel. *Xbox Live* es una aportación tan novedosa en el género como satisfactoria en sus resultados.

Cómo suele suceder en estos casos, el juego de Pam Studios alcanza su máxima expresión a través del juego *on line*. El jugador puede participar con el personaje creado y desarrollado en el juego *off line* o con cualquiera de los conocidos tenistas incluidos en el juego.

Es posible jugar partidos de exhibición u oficiales. Los primeros se juegan utilizando a cualquiera de los deportistas incluidos en *Top Spin* mientras que en los segundos, los partidos oficiales, podemos competir con el tenista creado por el jugador. Tanto en uno como en otro, los resultados de cada partido van a parar a los rankings mundiales. Y es que *Top Spin* es el primer juego de tenis que verdaderamente permite llegar a convertirse en el número uno entre todos los tenistas virtuales del planeta. Los partidos también pueden realizarse por medio de XSN Sports, con la opción de crear torneos o realizar un seguimiento completo de clasificaciones y estadísticas. Esta modalidad requiere visitar primero la Web XSNsports.com para darse de alta y poder así inscribirse en los torneos. Por supuesto, todas las opciones están disponibles para jugarlas uno contra uno o por parejas. De hecho, la mayor parte de las posibilidades de la partida son configurables: desde las relacionadas con el escenario -lugar, superficie, etc.- a las del contrincante -experiencia, clasificación, habilidades, etc.- Y, como no, el idioma.

Lógicamente, todas las virtudes de *Top Spin* siguen ahí. Su excelente control, el notable apartado gráfico y la eficacia de su juego. El único detalle negativo de la valoración *Live* de *Top Spin* es la ocasional aparición del lag. No se trata de que el juego avance a trompicones, dado que la partida se pausa automáticamente hasta que recupera la transmisión de datos, pero en un juego que puede llegar a requerir tanta precisión como éste, un momento de lag inoportuno puede ser fatal para el desarrollo.

A pesar de ello, *Top Spin* es un juego de tenis tan bueno como pueda llegar a realizarse hoy en día, accesible para los novatos y profundo para los veteranos. Con una elevada factura técnica, amplias posibilidades de configuración y la licencia de populares jugadores. Lástima que no suceda lo mismo con las competiciones. Un detalle menor, en cualquier caso. *Top Spin* es el mejor juego de tenis disponible hoy en día y, como decimos, el único que permite llegar a convertirse en el mejor jugador del mundo.

VEREDICTO LIVE

POTENCIAL
Es el juego de tenis con mejor aspecto; el más elaborado en el mercado.

CONFIGURACIÓN
Desde las posibilidades que ofrece la creación de personajes hasta la variedad de parámetros para las partidas *on line*.

VARIEDAD
No faltan canchas ni competiciones. Pero se echa en falta que éstas no sean reales. ¿Habrá contenido descargable?

LIVE
Como sucede con cualquier juego deportivo, es aquí donde está toda la salsa.

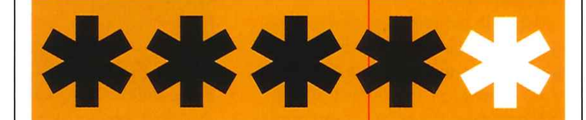
LO MEJOR
+ PODER ASPIRAR A LA CIMA DEL RANKING MUNDIAL
+ EL MEJOR JUEGO DE TENIS

LO PEOR
- ALGO DE LAG
- TIEMPOS DE CARGA



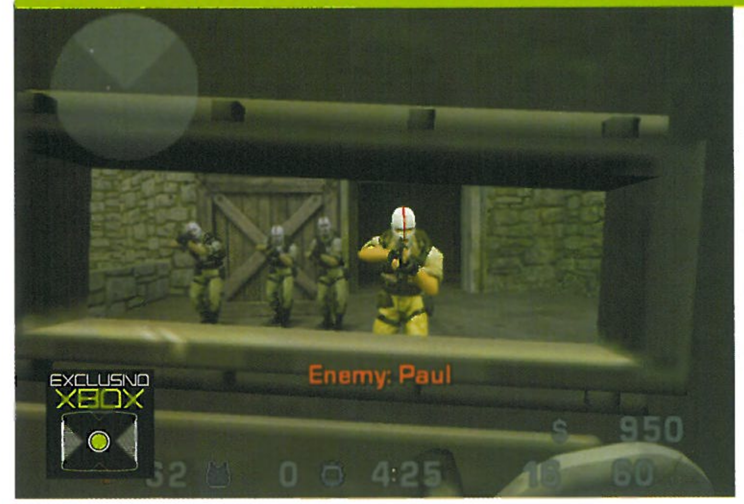
RESUMEN
El mejor juego de tenis jamás creado alcanza todo su esplendor en *Xbox Live*. Lo que se dice: un *must have*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA





Live Análisis





↑ Como era de esperar, *Counter-Strike* mejora en *Xbox Live.*



↑ Gearbox podía haber pulido más los detalles de esta versión de *CS.*

El título *on line* más jugado en Internet

COUNTER-STRIKE

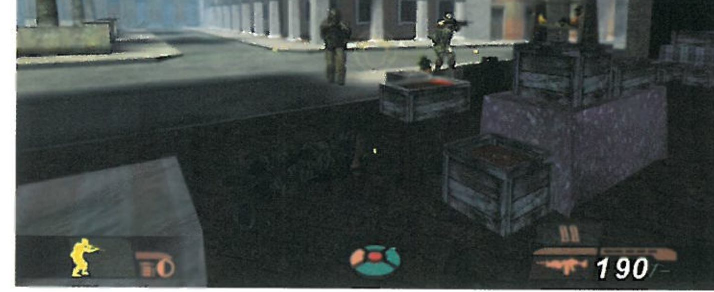
NI MÁS MENOS. *Counter Strike* es ya todo un clásico de la Red que ahora debuta en *Xbox Live.* Si en el análisis publicado hace un par de meses sobre él se destacaba la poca consistencia de la campaña *off line* y algunas de sus carencias, ahora toca hablar del juego *on line*, el terreno en el que nació *Counter Strike* y en el que mejor se mueve. Ambos modos de juego ofrecen exactamente el mismo contenido, sólo que en *Xbox Live* la comunicación directa con el resto de jugadores sustituye el deficiente sistema de control de equipo y las consideraciones sobre la IA pasan a un segundo plano. Y eso marca una diferencia sustancial y evidente.

Como juego, es tan intachable como siempre. El sencillo planteamiento por equipos se apoya en un formidable diseño de niveles -mapas revisados una y otra vez a través de las sucesivas versiones del juego original y que son toda una novedad en Xbox- y el excelente sistema de control del juego. Los gráficos son tan sólo correctos, pero esto tampoco es realmente un obstáculo. A fin de cuentas, la versión de PC sigue triunfando apoyada en unos gráficos de la escuela *Half-Life* mientras que esta versión los sobrepasa sin problemas. Simplemente, *Counter-Strike* termina por hacerse más adictivo que la mayoría de los juegos *on line*.

Es una lástima que la integración con el servicio no haya sido más completa. Se echa en falta algunas opciones de configuración, como la del idioma. Misteriosamente, los resultados de las búsquedas *optimach* no aparecen siempre completos. Son detalles que afean al producto pero que no deslucen la experiencia. No es un juego que vaya a enganchar a todo el mundo ni la mejor versión posible, pero este *Counter-Strike* para Xbox confirma las fundadas razones de su éxito.



Live Análisis




↑ Ubi Soft ha ampliado el juego con contenido adicional a través de *Xbox Live.*



↑ *Island Thunder* se desarrolla en la Cuba post Castro.

GHOST RECON: ISLAND THUNDER

Un disco de misiones generosamente ampliado

MÁS O MENOS por las mismas fechas en que aparecía la versión Xbox de *Ghost Recon*, el desarrollador Red Storm lanzaba una expansión para la versión PC publicada con anterioridad. Esa expansión, *Island Thunder*, llega ahora a Xbox en formato de juego independiente. Ocho nuevas misiones al estilo *Ghost Recon*, es decir, escenarios abiertos de considerable tamaño y el jugador conduciendo un equipo de seis hombres.

Aunque ocho nuevas misiones -en entornos más variados que los de *Ghost Recon*- y cuatro mapas multijugador -que ya estaban en aquel- puede parecer una oferta algo justa, el juego ya cuenta con una considerable cantidad de contenido adicional disponible a través de *Xbox Live.* Nueve descargas -misiones, escenarios y la posibilidad de desbloquear modos de juego- convierten a *Island Thunder* en un título más completo de lo que pueda parecer a primera vista. El modo multijugador permite afrontar las misiones y sus mapas en cooperativo, combatiendo por equipos o por cuenta y riesgo propios. Opciones que a su vez comprenden una amplia variedad de modos de juego. Aunque el jugador encontrará algunas mejoras marginales en cuanto a control y gráficos sobre el anterior *Ghost Recon*, se trata básicamente del mismo juego. No es tan espectacular como *Rainbow Six*-de la misma compañía editora-, pero ofrece una experiencia vibrante que puede presumir de ser la más realista en su género. Y está disponible a un precio correspondiente a su condición de disco de misiones.



Xbox Live - Los juegos

¿Quieres jugar *on line*? Enumeramos las posibilidades disponibles: los títulos que ya están a la venta y poseen opciones *Live*, bien de juego o de descarga de contenidos. Más abajo, recopilamos los títulos en preparación con un ojo puesto en Live.

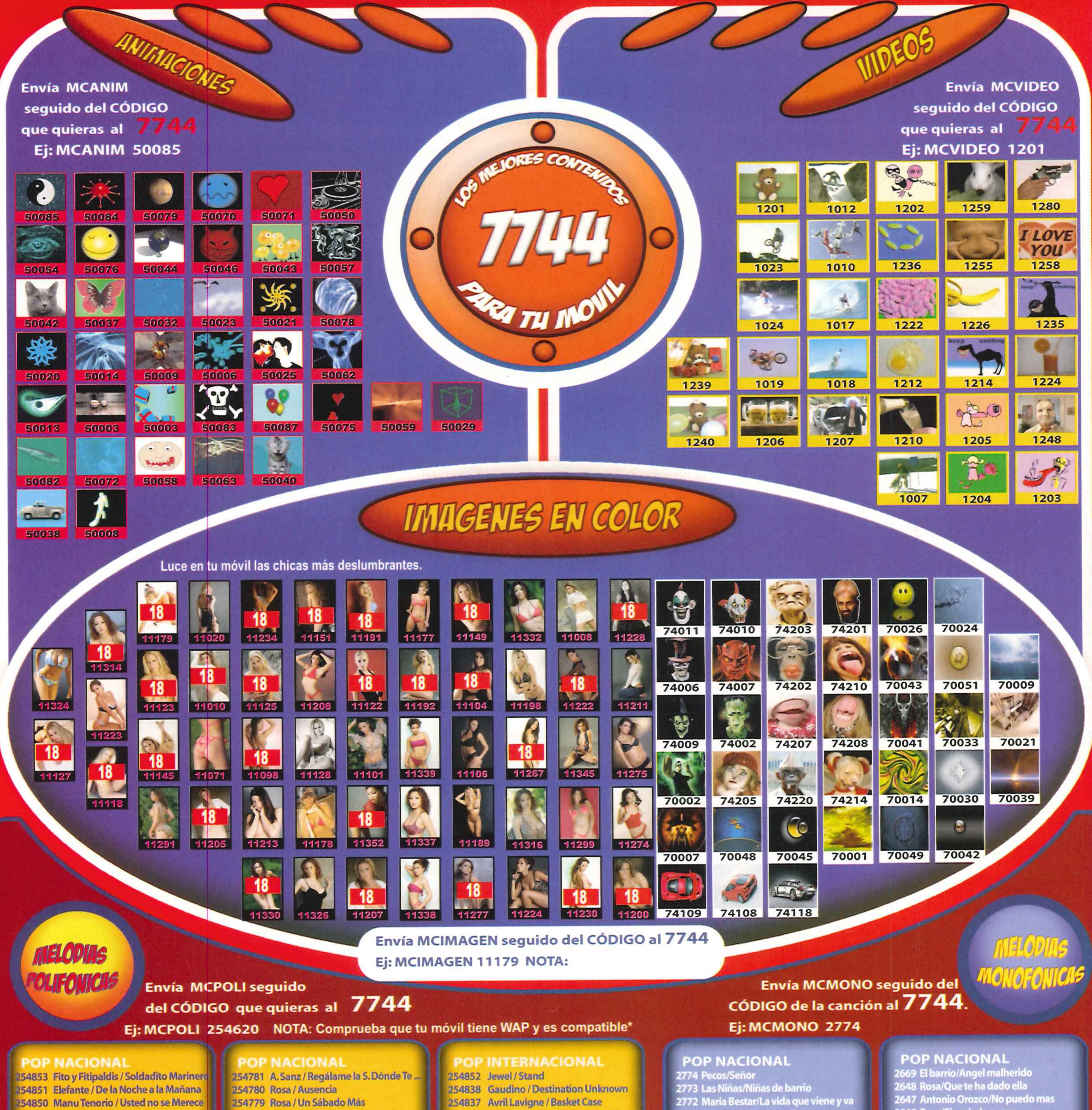
Próximamente

Estos son algunos de los juegos que vas a poder disfrutar en breve.

JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR	GÉNERO	LANZAMIENTO
Conker: Live&Uncut	Rare	Microsoft	Acción	Por confirmar
Dead or Alive Online	Team Ninja	Microsoft	*Beat-'em-up*	Primavera 2004
Full Spectrum Warrior	Pandemic	THQ	Acción táctica	Primavera 2004
FX Racing	Milestone	Por confirmar	Carreras	Primavera 2004
Halo 2	Bungie	Microsoft	Shooter	2004
Jade Empire	Bioware	Microsoft	RPG	Noviembre 2004
LMA Manager 2004	Codemasters	Codemasters	Deportes	Principios 2004
Operation Flashpoint	Bohemia Int.	Codemasters	Shooter por equipos	2004
Painkiller	People Can Fly	Mindscape	Shooter en primera persona	Verano 2004
Race Driver 2: URS	Codemasters	Codemasters	Carreras	Primavera 2004
Richard Burns Rally	Warthog Sweden	SCi	Carreras	Primavera 2004
StarCraft: Ghost	Blizzard	Vivendi	Acción/Aventura	Verano 2004
Star Wars: Battlefront	LucasArts	LucasArts	Acción	Marzo 2004
True Fantasy Online	Level 5	Microsoft	MMORPG	2004

STARCRAFT: GHOST

RACE DRIVER 2: URS



POP NACIONAL

254853 Fito y Fitipaldis / Soldadito Marinero
254851 Elefante / De la Noche a la Mañana
254850 Manu Tenorio / Usted no se Merece
254836 R. Futura / E. de la Moda Juvenil
254835 D. Daniel / Por el Amor de Una M.
254831 Chonchi Heredia / Dime Corazón
254830 Alejandro Fernández / No Sé olvidar
254825 Rosa / Sin Miedo a Caer
254805 Nacho Cano / Sube, Sube
254804 Camela / Nunca Debí Enamorarme
254803 Bellepop / Esta noche Mando Yo
254802 Amaral / Cabecita Loca
254801 Tontxu / Risk
254800 El Arrebato / Una Noche Con Arte
254799 Rosa / Qué Te Ha Dado Ella
254798 Rosa / Después de Ti
254797 Antonio Orozco / No Puedo Más
254795 Eurojunior / Chachi Piruli
254794 Eurojunior / Mueve el Ombligo
254792 Bustamante / Devuélveme el Aire
254784 D. de Maria y A. Orozco / P. Marchitos
254782 T. Aguilar y Amigos / Latido Urbano

POP NACIONAL

254781 A. Sanz / Regálame la S. Dónde Te ...
254780 Rosa / Ausencia
254779 Rosa / Un Sábado Más
254778 Mala Rodríguez / No van
254777 Ojos de Brujo / Tanguillo de Maria
254776 La Buena Vida / Qué nos Va a Pasar
254775 Ojos de Brujo / Rumba Dub Style
254774 Mala Rodríguez / Mujer Chunga
254773 Ojos de Brujo / Payo Malo
254772 Mala Rodríguez / Tiburón
254771 Mala Rodríguez / Tengo un Trato
254770 Sidonie / Sidonie Goes to Varanasi
254769 Ojos de Brujo / Con Hambre
254768 Mala R. / Especias y Especies
254767 Rosa / Mejor Sin Ti
254766 Álex Ubago / A gritos Esperanza
254764 Agustín Lara / Piensa en Mí
254763 La Oreja de Van Gogh / La Playa
254923 Davinia y Miguel / Ven a mi
254922 Tony Santos y Silva / Navidad sin ti
254921 Hugo y carrasco / Entra en mi vida
254920 Tessa y Mai / Chiquitita

POP INTERNACIONAL

254852 Jewel / Stand
254838 Gaudino / Destination Unknown
254837 Avril Lavigne / Basket Case
254833 F. Sinatra / Ive got you U. my Skin
254832 Cher / Its in His Kiss
254829 Aretha Franklin / Respect
254822 Rolling Stones / Angie
254821 Texas / I dont Want a Lover
254820 Bon Jovi / Keep the Faith
254819 Seal / Kiss From a Rose
254818 Robert Palmer / Simply Irresistible
254817 Elvis Presley / Heartbreak Hotel
254816 C. Aguilera / Genie in a Bottle
254815 Air / Playground Love
254814 Radiohead / Idioteque
254813 U2 / Beautiful Day
254812 M People / Moving on up
254811 Massive Attack / U. Sympathy
254810 Londonbeat / Ive B.T. About You
254808 Jazzy J. and /Fresh P. / Boom S. the R.
254807 SaltnPepa / Lets talk about sex
254806 Beastie Boys / No Sleep till Brooklyn

POP NACIONAL

2774 Pecos/Señor
2773 Las Niñas/Niñas de barrio
2772 Maria Bestar/La vida que viene y va
2768 Mala Rodriguez/La niña
2757 Andy y Lucas/En tu ventana
2752 Los caños/Bailar en tu boca
2750 Gloria Estefan/Te amare
2746 Maria Jimenez/Mamarracho
2745 Los secretos/Años atras
2740 Junior Miguez/Saoke
2737 Malu/Inevitable
2731 Rosario Flores/De mil colores
2726 Malu/Siempre tu
2725 David Summers/Si me dejas
2716 Beth/Vuelvo a por ti
2702 Diego Torres/Puede ser
2690 Nacho Cano/Sube sube
2679 Belle pop/Esta noche mando yo
2677 Amaral/Cabecita loca
2675 Manu Tenorio/Usted no se merece
2672 Fito y los fitipaldis/Soldadito Marinero
2671 Elefante/De la noche a la mañana

POP NACIONAL

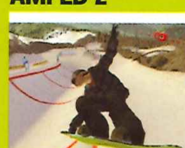
2669 El barrio/Angel malherido
2648 Rosa/Que te ha dado ella
2647 Antonio Orozco/No puedo mas
2645 Rosa/Sin miedo a caer
2644 Rosa/Despues de ti
2643 Juan L.Guerra/Ojala que llueva cafe
2642 Rosa/Miles de estrellas
2641 Eurojunior/Mueve el ombligo
2640 Bustamante/Devuelveme el aire
2639 Eurojunior /Chachi piruli
2638 Ana Belen/Ahora
2637 Rosa/Ahora sabes como soy
2635 Rosa/Un sabado mas
2634 Rosa/Ausencia
2629 Tony Aguilar y amigos/Latido urbano
2628 A. Sanz/Regalame la S. D. te espere
2624 Rosa/Mejor sin ti
2614 Rosa/No soy para ti
2613 El Arrebato/Por un beso de tu boca
2612 Roser/El dolor de tu presencia
2611 Bacilos/Tabaco y chanel
2610 Elefantes/Tan facil como amar

MODELOS COMPATIBLES PARA JUEGOS: MOTOROLA: T720-T720i-T722 -- NOKIA 30 Series: 3510i-8910i. 40 Series: 3300-5100-6100-6610-7210-7250-7250i. 60 Series: 3650-66007650-N-Gage -- SIEMENS: S55-ME55 MODELOS COMPATIBLES PARA IMÁGENES COLOR Y ANIMACIONES: MOTOROLA: T720-T720i -- ERICSSON T68-Nec e525 -- NOKIA 30 Series: 3510i-8910i. 40 Series: 3300-5100-6100-6610-7210, 7250-7250i. 60 Series: 3650-6600-7650-N-Gage -- PANASONIC: GD87 -- SIEMENS: SL55-S55-ME55 -- SHARP: GX10-GX10i -- SONY-ERICSSON: P800-T68i-T300-T310-T610 MODELOS MONOFÓNICOS COMPATIBLES: PHILIPS: FISIO 620-120-625-825 -- ERICSSON: T-20E-T39-T65-T29(R2)-R250-T66-T68m-T68i-T200-T100-T310-T610 -- SIEMENS: S45(GPRS8)-C45-M50-ME45-MT50-C55-A55-S55-M55-SL55 -- ALCATEL: OT511-OT311-OT512-OT525-OT715-525-331-526-535 -- NOKIA: 3210-3310-6210-6250-7110-7110e-8210-8210e-9000-9110-6110-8810-6150-8850-3330-5210-5510-6310-6510-7650-8310-3410-3510-6610-7210-6100-7210-7250-7653300-3510i-3650-5100-6650-6800-N-GAGE -- MOTOROLA: V100-T250-V260-T191-T192-C33x-720i -- SAMSUG: R200-R210-A800-S100-S300-T100-T400-Q300 -- SAGEM: 930-932-939-959 -- TRIUM: 110-ODISSEY-ELIPSE -- LG: W3000-G5300-W7000 -- MOVISTAR: TSM4 -- PRECIO DEL MENSAJE 0,9 € + IVA.



El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

AMPED 2



Analizado: ROX 22 **Género:** *Snowboard* El nuevo rey de la montaña; el referente de los futuros juegos de acción extrema. **9,0**

AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING



Analizado ROX 02 **Género:** *Snowboarding.* El mejor juego sobre una tabla que hemos visto. **8,7**

BLINX:THE TIME SWEEPER



Analizado ROX 10 **Género:** Plataformas. Al principio es difícil controlar el tiempo pero después es tremendamente divertido. **9,0**

BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN



Analizado ROX 23 **Género:** Acción Apasionante historia detectivesca que de quedará contigo cuando la termines. **9,0**

4X4 EVO 2	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Un título para los amantes del *Off Road*, pero no para los de la velocidad.	5,5
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	**Analizado** ROX 19	**Género:** ETR	Agradará a muchos «jugones» pero defraudará a los auténticos seguidores de la saga.	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	**Analizado** ROX 07	**Género:** Béisbol	La diversión máxima se alcanza cuando se juega en compañía de un amigo.	7,0
ALTER ECHO	**Analizado** ROX 21	**Género:** Acción	Empieza muy bien pero pronto se convierte en algo repetitivo y la originalidad desaparece.	6,9
ANTZ EXTREM'E RACING	**Analizado** ROX 08	**Género:** Carreras	Demasiado difícil para su público objetivo: los niños.	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	**Analizado** ROX 03	**Género:** Surf	Sólo para los locos de los deportes extremos. Está bien si aceptas sus limitaciones.	6,9
ARCTIC THUNDER	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Tendría más posibilidades con un mejor motor gráfico.	5,9
ARX FATALIS	**Analizado** ROX 23	**Género**: RPG	De la vieja escuela. Puede que te encante o lo aborrezcas, pero no te dejará indiferente.	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Por fin un juego de *quads* decente.	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Una pintoresca pero muy poco satisfactoria aventura de acción fantástica.	3,1
BARBARIAN	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat'em-up	Título bastante sólido que deja en buen lugar a los juegos de lucha.	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un juego horroroso que no merece ni tu dinero ni tu tiempo.	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	**Analizado** ROX 23	**Género**: *Beat'-em-up*	Mejor jugar acompañado porque es mucho más divertido que haciéndolo solo.	6,0
BATMAN: VENGEANCE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Mecánica simple, escasa jugabilidad y gráficos nada brillantes.	4,5

BRUTE FORCE



Analizado ROX 17 **Género:** Acción Podría haber sido mejor de lo que es, pero el modo cooperativo compensa sus limitaciones. **8,5**

BUFFY LA CAZAVAMPIROS



Analizado ROX 8 **Género:** Acción / Aventura Gran aventura que capta perfectamente la esencia de la serie de televisión. **8,5**

BURNOUT 2: POINT OF IMPACT



Analizado ROX 16 **Género:** Carreras. Un juego de coches arcade 100% adictivo y espectacular gracias a sus modos de juego. **9,0**

CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02



Analizado ROX 4 **Género:** Fútbol estrategia. Una lección de cómo hay que hacer las cosas bien hechas. **8,8**

BATTLE ENGINE AQUILA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Mech shoot-'em-up	Un juego de *mechs* que conjuga acción y estrategia.	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	**Analizado** ROX 24	**Género:** Combate espacial	Correcto intento por recrear una serie de culto de los 70. Depende de la paciencia del jugador.	6,0
BIG MUTHA TRUCKERS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Conducción	Valiente intento de crear un juego original.	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** RPG Arcade	Una buena mezcla de acción y RPG a nivel superficial.	7,0
BLODY ROAR EXTREME	**Analizado** ROX 23	**Género**: Lucha	Puede que te haga gracia al principio; a las pocas horas caerá en desgracia.	5,0
BLOOD OMEN 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Acción / Aventura	Podría haber sido uno de los grandes de no ser por su excesiva linealidad.	6,9
BLOOD WAKE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras / Acción	Poco brillante y nada jugable. Tiene más de «¿Quién maneja mi barca?» que de «Titanic».	4,5
BLOODRAYNE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Curiosa mezcla de juegos que da lugar a un título de acción realmente divertido.	7,0
BONICLE	**Analizado** ROX 23	**Género**: Plataformas	Con lo que vale este juego puedes comprar muchas piezas de Lego y pasártelo mejor.	3,1
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	**Analizado** ROX 09	**Género:** Beat-'em-up	Sencillo, llega a ser una continua repetición de golpes básicos.	2,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	**Analizado** ROX 21	**Género:** Arcade	Sin grandes complicaciones, consigue entretener a quienes lo están jugando.	7,9
BURNOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Constituye un modelo por la fantástica sensación de velocidad.	7,9
BUSCANDO A NEMO	**Analizado** ROX 21	**Género:** Plataformas 3D	Tiene la peculiaridad de que todo transcurre bajo el agua con un pez payaso como *prota*.	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Beat-'em-up 2D	Mezcla la nostalgia con una jugabilidad pegadiza y opciones *on line*.	7,9
CEL DAMAGE	**Analizado** ROX 03	**Género:** Carreras	Aspecto de ensueño, pero frenética jugabilidad y controles pasados de rosca.	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	**Analizado** ROX 24	**Género:** Beat-'em-up	Lucha A pesar de algunas ocurrencias divertidas, es un representante indigno de su género.	3,0
CIRCUS MAXIMUS	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	Un juego de conducción con una idea original pero con un resultado malo.	3,5
CLUB FOOTBALL	**Analizado** ROX 21	**Género:** Deportivo	Nivel técnico elevado, muchas opciones de juego; muy recomendable para seguidores del Madrid y Barça.	7,6
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Estrategia	Un muy complicado juego de acción y estrategia. Satisfactorio y excitante.	8,4
CONFLICT: DESERT STORM	**Analizado** ROX 08	**Género:** Shooter por equipos	A pesar de su simplicidad admite muchas posibilidades y garantiza buenos ratos de juego.	8,3
COUNTER-STRIKE	**Analizado** ROX 23	**Género**: shooter por equipos	Una notable adaptación de un juego que cobra todo su sentido cuando disputamos partidas *on line*.	7,0
CRASH: NITRO KART	**Analizado** ROX 23	**Género**: Conducción	Confiábamos en disfrutar de un título jugable y divertido, pero nos ha decepcionado.	4,5

COLIN McRAE RALLY 3



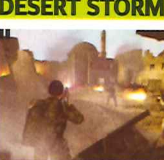
Analizado ROX 10 **Género:** Conducción Muestra el significado de la palabra jugabilidad en su estado más puro. **9,0**

COLIN MCRAE RALLY 04



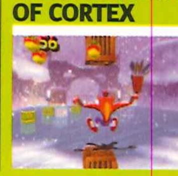
Analizado ROX 20 **Género:** Carreras El Rey vuelve con más fuerza. No hay mejor juego de rallies que éste. **9,4**

CONFLICT DESERT STORM



Analizado ROX 20 **Género:** *Shooter* en primera persona. Acción en primera persona junto a elementos de simulación. Extraor-dinario. **8,5**

CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX



Analizado ROX 4 **Género:** Plataformas Repite la misma fórmula de las anteriores entregas. **8,7**

CRASH	**Analizado** ROX 06	**Género:** Conducción	No tiene suficiente chispa como para enganchar a los más exigentes.	6,8
CRAZY TAXI 3	**Analizado** ROX 09	**Género:** Conducción arcade	Un juego entretenido con mini juegos originales y adictivos.	7,8
CRIMSON SEA	**Analizado** ROX 15	**G:** Acción en tercera persona	Si Koei desarrolla más juegos como éste, vamos a estar entretenidos muchos años.	8,5
D&D: HEROES	**Analizado** ROX 22	**Género:** RPG	Nos hará pasar largas horas a la antigua usanza. Un juego de tablero en Xbox muy recomendable.	7,5
DAKAR 2	**Analizado** ROX 18	**Género:** Carreras	Esta versión para Xbox ha sido mejorada notablemente.	6,8
DARK ANGEL	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción	Sólo apto para los verdaderos adictos a las curvas de Jessica Alba.	4,5
DARK SUMMIT	**Analizado** ROX 03	**Género:** Snowboarding	Ambicioso, pero no termina de convencer ni el control de los esquiadores ni su argumento.	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	**Analizado** ROX 02	**Género:** BMX	Correcto, sin grandes alardes, que cuenta con la ventaja de no tener competencia en su estilo.	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Si fuese un libro se titularía *Como intentar ser FIFA y morir en el intento.*	3,1
DEAD TO RIGHTS	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Los aburridos combates sin armas impiden que lo podamos calificar de extraordinario.	7,0
DEADLY SKIES	**Analizado** ROX 04	**Género:** Simulador de vuelo	Un simulador bastante decente pero con misiones demasiado simples.	7,5
DEFENDER	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Simplón pero entretenido. Entretenido pero no brillante. Brillante a ratos y excesivamente repetitivo la mayor parte del tiempo.	6,0
DIE HARD: VENDETTA	**Analizado** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Una opción poco recomendable a menos que seas un fanático de La jungla de cristal.	4,0
DINASTY WARRIORS 4	**Analizado** ROX 22	**Género:** Lucha	Diversión, adicción y sobretodo el largo tiempo que nos proporciona son sus mayores valores.	8,0
DINO CRISIS 3	**Analizado** ROX 22	**G:** Acción en tercera persona	Sería un juego muy digno si no fuese por el sistema de cámaras que lo hace injugable.	6,0
DR MUTO	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un buen título de plataformas, muy variado y divertido.	8,2
DYNASTY WARRIORS 3	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Interminables horas de acción si consigues superar sus carencias.	8,0
EGGO MANIA	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Suficientemente bueno como para entretener bastante rato a dos jugadores.	6,5
EL HOBBIT	**Analizado** ROX 23	**Género**: Plataformas	Un título original y divertido para los millones de amantes de la obra de Tolkien.	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Shooter	Arcade sin complicaciones pero con unos controles mejorables.	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	La mejor recreación lograda hasta el momento de la obra de Tolkien en un videojuego.	7,7
ENCLAVE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Acción / Aventura	Un juego que sólo divertirá a unos pocos.	6,9

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE



Analizado ROX 23 **Género**: Combate aéreo. Un sabroso juego de acción con personalidad propia. Espectacu-lar y divertido. **8,5**

DEAD OR ALIVE 3



Analizado ROX 2 **Género:** Beat-'em-up. Es el juego de lucha más espectacular que os atrapará con su ritmo endiablado y su profundidad táctica. **9,3**

DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL



Analizado ROX 13 **Género:** Voleibol Un lujo para la vista y un manantial de diversión. **8,9**

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY



Analizado: ROX 22 **Género:** Acción EA finaliza la mayor saga literaria de todos los tiempos con un juego de acción increíble. **9,3**

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES



Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura. Uno de los juegos más fieles a una licencia, y uno de los títulos del año. **8,5**

F1 2002

Analizado ROX 4
Género: Carreras
Todo lo que un aficionado querría encontrar: gráficos y conducción excelentes. **8,7**

FIFA 2002

Analizado ROX 4
Género: Fútbol
EA nos ha sorprendido gratamente con este título, un muy buen juego de fútbol. **9,2**

FIFA 2003



Analizado ROX 10
Género: Fútbol
Una mejora sorprendente con respecto a las anteriores versiones de la serie FIFA. **9,4**

ENTER THE MATRIX	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	No se trata de un producto derivado para exprimir la licencia, sino un producto con entidad propia dentro del universo Matrix.	7.5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	**Analizado** ROX 04	**Género:** Deportes de invierno	Un título antológico de deportes que pasará sin pena ni gloria por Xbox.	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	**Analizado** ROX 22	**Género:** Deportes	Sega es, de momento, la única firma que hace sombra a EA en esto del basket.	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	**Analizado** ROX 24	**Género:** Fútbol americano	Un buen título potenciado por la incorporación de modos de juego nuevos y muy ingeniosos.	8,0
ESPN NHL HOCKEY	**Analizado** ROX 24	**Género:** Hockey sobre hielo	La mejor opción para los entusiastas del deporte y la única con opciones *on line*.	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	**Analizado** ROX 06	**Género:** Snowboarding	Un más que interesante juego de *snowboard*.	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	**Analizado** ROX 18	**Género:** Acción	Más digno y entretenido que sus predecesores sin dejar de ser un juego de serie «B».	6,0
F1 CAREER CHALLENGE	**Analizado** ROX 17	**Género:** Carreras	Correcto juego de F1 que falla en no tener la temporada actual y la falta de algunas opciones importantes.	6,9
FILA WORLD TOUR TENNIS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Tenis	No es la mejor opción para los amantes del tenis.	2,8
FIREBLADE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Podía haber dado bastante de sí, pero se ha quedado en agua de borrajas.	4,0
FORD RACING 2	**Analizado** ROX 22	**Género:** Carreras	La física de los vehículos arruina un conjunto que debió alcanzar el notable.	5,7
FREAKY FLYERS	**Analizado** ROX 21	**Género:** Conducción	Un arcade de conducción con algunas ideas originales que reparte diversión.	7,0
FREEDOM FIGHTERS	**Analizado** ROX 20	**Género:** Acción	Un magnífico equilibrio entre acción descerebrada y táctica de guerrillas.	8,0

FIFA FOOTBALL 2004



Analizado: ROX 22
Género: Deportes
El mejor simulador de fútbol incluye todas las licencias y una jugabilidad extraordinaria. **8,7**

FUTURAMA



Analizado: ROX 18
Género: Plataformas. Imprescindible por su capacidad de divertir, su elevado nivel técnico y su recreación perfecta de Futurama. **8,5**

GRABBED BY THE GHOULIES

Analizado ROX 23
Género: acción
Puede sorprender a más de uno por su jugabilidad y por sus excelentes gráfico. **8,5**

GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE

Analizado ROX 24
Género: Conducción. Compra obligada para conocer los títulos que han revolucionado los videojuego. **9,5**

FREESTYLE METALX	**Analizado** ROX 21	**Género:** Carreras	Absorbente, difícil y muy variado; el mejor juego de motocross del catálogo de Xbox.	7,8
FURIOUS KARTING	**Analizado** ROX 12	**Género:** Carreras	Sólo ofrece diversión para unas cuantas partidas con nuestros amigos.	6,0
FUZION FRENZY	**Analizado** ROX 02	**Género:** Party Game	A pesar del número de juegos, la mayoría son similares y sólo algunos son divertidos.	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	**Analizado** ROX 07	**Género:** Aventura arcade	Los nuevos toques roleros le dan algo de personalidad.	4,0
GENMA ONIMUSHA	**Analizado** ROX 03	**Género:** Acción / Aventura	Te gustará si te divierten las aventuras de cortar y trocear que no sean demasiado ambiciosas.	6,5
GLADIATOR	**Analizado** ROX 22	**Género:** Lucha	Peleas y duelos a espada; bien presentado pero echado a perder por los problemas con la cámara.	6,7
GLADIUS	**Analizado** ROX 22	**Género:** Lucha	Un título que quizás despierte la curiosidad de algunos jugadores entre tanto clon de otras cosas.	6,8
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	**Analizado** ROX 10	**Género:** BMX	Desafortunado intento de imitar el estilo del legendario Tony Hawk.	1,5
GROUP S CHALLENGE	**Analizado** ROX 21	**Género:** Conducción	Un carreras entretenido que, gracias al modo carrera, nos llevará su tiempo completarlo.	7,7
GUN METAL	**Analizado** ROX 07	**Género:** Acción / Shooter	Adictivo, divertido y espectacular en algunos momentos.	8,0
GUN VALKYRIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Shoot-'em-up	O te gusta o lo odias. A nosotros nos ha gustado y ha captado nuestra atención.	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	**Analizado** ROX 11	**Género:** Acción / Aventura	Buena recreación del mundo de Potter en una consola, pero demasiado fácil.	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	**Analizado** ROX 24	**Género:** XXX	Correcto. Tampoco intenta otra cosa que no sea satisfacer al público infantil.	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	**Analizado** ROX 23	**Género:** Deportes	Logra mucha credibilidad gracias a un juego deportivo alternativo y excelente.	8,1

HALO



Analizado ROX 2
Género: Shooter
En dos palabras: Impresionante. Una verdadera obra maestra. **9,7**

HUNTER: THE RECKONING REDEEMER



Analizado ROX 24
Género: Arcade
Una excelente apuesta multijugador, al igual que lo fue su primera parte. **8,5**

INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR

Analizado ROX 14
Género: Acción / Aventura
El mejor juego de Indy desde los tiempos de *Fate of Atlantis*. **8,7**

INDYCAR SERIES

Analizado: ROX 18
Género: Carreras
Un simulador rápido, estratégico e inteligente sólo para los más osados. **8,5**

HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	**Analizado** ROX 09	**Género:** Acción	Gran cantidad de recursos y muchas opciones para volver a jugarlo.	8,1
HULK	**Analizado** ROX 17	**Género:** Acción	Una buena muestra de cómo un cómic puede y debe trasladarse a los videojuegos.	8,0
HUNTER: THE RECKONING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Acción / Aventura	Demasiado muerto viviente, demasiado combate repetitivo.	7,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	**Analizado** ROX 04	**Género:** Fútbol	Duro golpe en las esperanzas que teníamos puestas en este título.	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	**Analizado** ROX 21	**Género:** Carreras	Se atasca nada más empezar; una oportunidad desaprovechada de crear algo interesante.	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shooter	Por encima de todo, es un título muy divertido y jugable.	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción / Shooter	Te hace sentir como si fueras el propio James Bond.	8,0
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	**Analizado** ROX 21	**Género:** Shooter	*Dredd* regresa con un título que sólo le hace justicia en momentos muy concretos.	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	Un correcto *Tycoon* que se va a convertir en un sueño para los amantes de los dinosaurios.	7,0
KUNG FU CHAOS	**Analizado** ROX 14	**Género:** Acción/Plataformas	Un divertidísimo juego que mezcla el Kung Fu con el cine.	8,1
LA GRAN EVASIÓN	**Analizado** ROX 19	**Género:** Aventuras	Gran adaptación de esta memorable película, que hará las delicias de todos los aficionados.	7,6
LARGO WINCH	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Aventura gráfica que resultará entretenida a los amantes del género.	6,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	**Analizado** ROX 24	**Género:** Aventura de acción	La fusión de las aventuras de Kain y Raziel resulta en una interesante aventura de acción.	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	Aunque muy divertido contra varios jugadores, es un juego básico y tedioso.	6,0

JET SET RADIO FUTURE



Analizado ROX 3
Género: Plataformas / Skate
Un plataformas distinto y divertido. Es muy difícil resistirse a su encanto. **8,9**

LINKS 2004



Analizado ROX 23
Género: Simulador golf. Te atrapará desde el mismo momento que golpees por primera vez la bola desde el *tee*. **8,5**

LOS SIMS TOMAN LA CALLE

Analizado ROX 23
Género: Estrategia
Los Sims como nunca antes se han visto en consola. Una adaptación a la altura del original en PC. **8,5**

MAX PAYNE

Analizado ROX 4
Género: Acción
Tiene acción, un estilo inconfundible y, por encima de todo, mucha adicción. **8,5**

LEGENDS OF WRESTLING II	**Analizado** ROX 13	**Género:** Boxeo	Un gran número de luchadores y un elenco impresionante de técnicas.	7,2
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	**Analizado** ROX 08	**G:** Acción dibujos animados	Cinco minutos de diversión anárquica y desechable pero no mucho más.	6,5
LOS SIMS	**Analizado** ROX 15	**Género:** Estrategia	El nuevo motor 3D y los modos de juego otorgan frescura a esta legendaria saga.	7,7
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	**Analizado** ROX 19	**Género:** *Shooter* espacial	Aunque no llega a la calidad de otros *shooters*, sabe entretener gracias a sus grandes dosis de acción.	8,1
MAD DASH RACING	**Analizado** ROX 02	**Género:** Carreras	Carreras frenéticas, divertido sobre todo en el modo multijugador.	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	**Analizado** ROX 24	**Género:** Lucha/Estrategia	Es difícil de jugar por culpa de un mal sistema de control y un campo de batalla confuso.	6,5
MANAGER DE LIGA 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Fútbol/Estrategia	Si eres un estratega nato y estás harto de los entrenadores actuales del fútbol real.	8,0
MARVEL VS. CAPCOM 2	**Analizado** ROX 10	**Género:** Beat-'em-up	Los límites del combate 2D resultan demasiado obvios.	7,5
MECHASSAULT	**Analizado** ROX 11	**G:** Shoot-'em-up de mechs	Visualmente impacta, aunque en el modo de un jugador se queda corto.	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter	Un buen shooter que recrea el mayor conflicto del siglo pasado.	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	**Analizado** ROX 23	**Género:** Shooter	EA debería replantearse esta serie ya que esta entrega recuerda mucho a su predecesor.	5,8
METAL DUNGEON	**Analizado** ROX 12	**Género:** RPG	Sin trama ni razón real para hacer limpieza de las mazmorras.	5,0

MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE



Analizado ROX 24
Género: Acción en tercera persona. Un sólido *thriller*, cita obligada para los amantes del género. **9,5**

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM



Analizado ROX 24
Género: Acción
Un claro ejemplo a seguir: trepidante, variado, largo y repleto de jefes finales. **8,5**

METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE



Analizado ROX 12
Género: Acción / Aventura
Un *MGS2* mejorado y ampliado para disfrute del personal. **9,2**

MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA



Analizado ROX 23
Género: Acción. La mezcla de infiltración y acción es una fórmula de probada eficacia que vuelve a funcionar. **8,5**

ANÁLISIS DIRECTORIO

MOTOGP 2

Analizado ROX 16
Género: Carreras
El mejor simulador de conducción del catálogo de Xbox ya sea sobre cuatro ruedas o sobre dos. **9,4**

MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY

Analizado ROX 5
Género: Carreras
Unos gráficos de ensueño combinados con un sistema de control perfecto. **9,1**

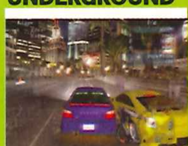
NBA LIVE 2004

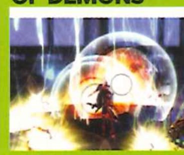
Analizado ROX 21
Género: Deportes
Un título indispensable si eres un auténtico seguidor del básquet. **8,8**

NBA STREET VOL. 2

Analizado ROX 15
Género: Baloncesto
Destinado a convertirse en uno de los mejores títulos de baloncesto en Xbox. **8,7**

MICRO MACHINES	**Analizado** ROX 12	**Género:** Conducción	Diversión a raudales gracias a una acción estilo arcade.	6,5
MIDNIGHT CLUB II	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Desafiante y divertido; recomendable para todos los amantes de los juegos de conducción.	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	**Analizado:** ROX 17	**Género:** Carreras	Aprendes a jugar muy pronto. Otra cosa es ganar, algo que sólo lograrán los expertos en conducción.	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	**Analizado** ROX 06	**Género:** Boxeo	A medio camino entre la simulación y la acción frenética.	7,0
MINORITY REPORT	**Analizado** ROX 12	**Género:** Acción	Licencia desaprovechada en un *beat'm'up'* mediocre.	5,0
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	**Analizado** ROX 13	**Género:** Beat-'em-up	La saga vuelve por la puerta grande y no decepcionará a nadie.	8,0
MX SUPERFLY	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Muy superior a su predecesor, saca brillo a un título con muchas posibilidades.	7,5
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	**Analizado** ROX 05	**Género:** Motocross	Nos hará disfrutar realizando saltos y piruetas.	6,0
MYST III: EXILE	**Analizado** ROX 09	**Género:** Aventura gráfica	Buena oportunidad para hacer algo más que disparar sin ton ni son.	6,8
NBA 2K3	**Analizado** ROX 13	**Género:** Baloncesto	Un título de baloncesto profesional que llega un poco tarde.	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	**Analizado** ROX 04	**Género:** Baloncesto	Un muy buen juego de baloncesto al que se le pueden practicar algunos retoques.	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	**Analizado** ROX 11	**Género:** Baloncesto	Un título que se une a la intensa pugna por el trono del baloncesto mundial.	8,0

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Analizado ROX 23
Género: Carreras
Si te gustó *A todo gas*, prueba con el mejor *NFS* que recordamos en mucho tiempo. **8,5**

OTOGI MYTH OF DEMONS

Analizado ROX 19
Género: Acción
Un juego frenético, difícil, espectacular y muy recomen-dable para los amantes de la acción. **8,5**

PANZER DRAGOON ORTA

Analizado ROX 14
Género: Acción
Nos hemos quedado sin adjetivos para alabar sus excelencias. **8,7**

PHANTOM CRASH: BLUE SKY

Analizado ROX 10
Género: Lucha de *mechs*. Acción trepidante respaldada por un modo «Carrera» impresionante. **8,5**

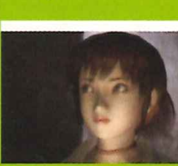
NBA INSIDE DRIVE 2004	**Analizado** ROX 24	**Género:** Baloncesto	Un digno sucesor de la versión 2003, aunque todavía por debajo del título de EA.	8,4
NBA JAM 2004	**Analizado** ROX 22	**Género:** Deportes	Tiene su punto fuerte en los mismo que las recreativas: la opción multijugador.	7,0
NBA LIVE 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Baloncesto	Su potencial entusiasmará a quienes gusten de los juegos deportivos.	7,5
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras	Nueva y buena oportunidad de poner a prueba tus habilidades al volante.	7,5
NEW LEGENDS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Un juego con taras que no tarda en hacerse repetitivo y aburrido.	4,9
NFL FEVER 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol americano	Tiene toda la emoción y ninguno de los moratones de la NFL.	8,2
NHL 2002	**Analizado** ROX 03	**Género:** Hockey sobre hielo	Un espléndido título multijugador con pases y disparos que son un primor.	8,2
NHL 2003	**Analizado** ROX 10	**Género:** Hockey sobre hielo	Tan rápido, frenético, entretenido y completo como de costumbre.	8,2
NHL 2004	**Analizado** ROX 21	**Género:** Deportes	Un simulador de deportes inteligente y frenético; aunque quizás es demasiado parecido al anterior.	7,8
NHL HITZ 20-02	**Analizado** ROX 02	**Género:** Hockey sobre hielo	Apuesta por el espectáculo frente al realismo consiguiendo un resultado apetecible y disfrutable.	8,4
NHL HITZ 20-03	**Analizado** ROX 09	**Género:** Hockey sobre hielo	Dotado con una gran profundidad y características originales.	8,4

PROJECT GOTHAM RACING

Analizado ROX 2
Género: Conducción
Un juego fantástico que nos recompensa por la rapidez y por el dominio del coche. **8,9**

PROJECT GOTHAM RACING 2

Analizado: ROX 22 **Género:** Carreras. Todos los usuarios de Xbox deberían probar y saborear este juego. Es imprescindible. **9,3**

PROJECT ZERO

Analizado ROX 14
Género: Survival horror
Innovador, agobiante y técnicamente muy cuidado. **8,8**

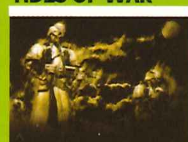
RACING EVOLUZIONE

Analizado ROX 15
Género: Carreras
Un arcade de verdad para los amantes de los juegos de carreras. **9,0**

NHL RIVALS	**Analizado** ROX 24	**Género:** Hockey sobre hielo	Una representación rabiosa y acelerada con una impecable agresividad incluida.	8,0
NFL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Fútbol americano	Un excelente juego de fútbol americano.	7,8
NHL2K3	**Analizado** ROX 14	**Género:** Hockey sobre hielo	No hay nada mejor para los entusiastas de la simulación del deporte.	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	**Analizado** ROX 05	**Género:** Aventura / Shooter	Puede que la idea central esté bien, pero la ejecución no.	4,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	**Analizado** ROX 02	**Género:** Plataformas	Un título divertido, muy bien realizado y con muchos buenos momentos a lo largo de la aventura.	8,0
OUTLAW VOLLEYBALL	**Analizado** ROX 23	**Género:** Deportes	Un título deportivo más con algunos buenos momentos multijugador.	6,0
PIRATAS DEL CARIBE	**Analizado** ROX 20	**Género:** Rol	Un juego libre que te permite hacer todo aquello que tú desees.	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Acción / Aventura	Uno de aventuras que no saca el jugo a una historia interesante.	5,0
PRISONER OF WAR	**Analizado** ROX 07	**Género:** Puzzle / Aventura	Acertada idea empañada por algunos defectillos como el juego de cámaras.	7,7
PRO BEACH SOCCER	**Analizado** ROX 20	**Género:** Voley playa	A pesar de contar con una buena idea, el juego no acaba de funcionar.	4,6
PRO RACE DRIVER	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Un buen juego de coches que tiene un sistema de daños espectacular.	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	**Analizado** ROX 08	**Género:** Tenis	Seguro que Konami hará un juego de tenis como mandan los cánones, pero no es éste.	2.1

RALLISPORT CHALLENGE

Analizado ROX 2
Género: Carreras
No basta con correr mucho sino que tendrás que ser siempre el primero. **8,5**

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR

Analizado ROX 15
Género: *Shooter* en primera persona. Un increíble *shooter* demoledor en su modo para un solo jugador. **9,2**

ROCKY

Analizado ROX 9
Género: Boxeo
Increíble y adictivo juego de boxeo. **8,7**

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

Analizado ROX 23
Género: Simulador aéreo. Excelente modo campaña, contexto histórico, control, modelado de los aviones... **8,8**

QUANTUM REDSHIFT	**Analizado** ROX 09	**Género:** Carreras futuristas	Si buscas velocidad, sin duda éste es tu juego.	7,0
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	Fantástico en cuanto a entretenimiento y diversión.	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un divertido plataformas que puede alardear de una factura visual notable.	7,9
RED CARD	**Analizado** ROX 05	**Género:** Fútbol	Tan sólo hace falta un poco de imaginación para crear algo divertido.	7,8
RED FACTION II	**Analizado** ROX 18	**G:** Acción en primera persona	Un entretenido título, con un excelente modo multijugador que debería contar con Xbox Live.	7,2
ROADKILL	**Analizado** ROX 23	**Género:** Carreras/Acción	Imagina una versión de *Twisted Metal* con clasificación Triple X. No se parece en nada a este juego.	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	**Analizado** ROX 23	**Género:** Estrategia	Entrañable, colmado de reminiscencias históricas y divertido, aunque no consigue enganchar.	6,2
ROBOTECH: BATTLECRY	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shooter de mechs	Ni siquiera los seguidores del manga le sacarán algo de provecho.	6,3
ROLLING	**Analizado** ROX 22	**Género:** Deportes extremos	Si necesitas dosis de acción callejera sazonada con cantidad de movimientos improbables.	6,9
SEGA SOCCER SLAM	**Analizado** ROX 10	**Género:** Fútbol arcade	Más divertido si puedes jugar con un amigo.	6,8
SHADOW OF MEMORIES	**Analizado** ROX 10	**Género:** Puzzle / Aventura	Interesante muestra de gestión de una línea cronológica.	4,5
SHREK	**Analizado** ROX 04	**Género:** Plataformas	Un juego de plataformas sencillote y poco satisfactorio.	5,0
SHREK SUPER PARTY	**Analizado** ROX 12	**Género:** Party Game	El rostro de Shrek es un triste consuelo por la selección de simples minijuegos.	4,0
SERIOUS SAM	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shooter	Un *shooter* en primera persona diferente a todo lo que hemos visto hasta ahora.	8,0

SEGA GT 2002

Analizado ROX 10
Género: Conducción
Duración, jugabilidad y ajustada simulación. **8,5**

SEGA GT ONLINE

Analizado ROX 23
Género: Conducción. Se trata de una puesta al día con opciones para *Live* que un juego nuevo por completo. **8,7**

SHENMUE II

Analizado ROX 13
Género: Aventura/RPG
Una experiencia de juego simplemente maravillosa. **8,8**

SILENT HILL 2: INNER FEARS

Analizado ROX 9
Género: Survival horror
Una obra maestra que quizás adolezca de un ritmo lento. **8,8**

SOUL CALIBUR II



Analizado ROX 20
Género: Lucha
El ejemplo a seguir para todos los futuros juegos de este género.
9,0

SPLASHDOWN



Analizado ROX 8
Género: Carreras
Desarrollo trepidante y curva de dificultad muy ajustada. 8,5

SSX 3



Analizado: ROX 22
Género: *Snowboard.* El mejor *SSX* hasta la fecha: largo, desafiante, divertido e imaginativo. Imprescindible. 8,9

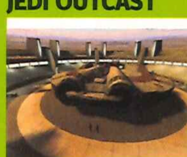
SSX TRICKY



Analizado ROX 8
Género: Snowboarding
La diversión y la jugabilidad son difícilmente superables. 8,9

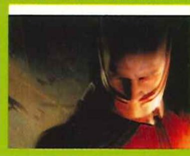
SLAM TENNIS	**Analizado** ROX 07	**Género:** Tenis	Una muy buena opción a la espera de que *Virtua Tennis* llegue a Xbox.	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	**Analizado** ROX 17	**Género:** Shooter en 1ª persona	El mercenario Mullins en una conversión de pobre aspecto, aunque con buenos momentos.	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Plataformas	Si eres un seguidor del cómic o la película, no quedarás decepcionado.	7,5
SPEED KINGS	**Analizado** ROX 18	**Género:** Carreras	Muy recomendable para todos aquellos a quienes guste disfrutar de un buen juego de carreras.	7,0
SPY HUNTER	**Analizado** ROX 07	**Género:** Conducción / Shoot-'em-up	Una dosis de persecución con tiros del todo superficial y a ratos divertida.	6,7
STAKE	**Analizado** ROX 16	**Género:** Party Game	Sencillo juego de lucha que saca todo el partido posible al pan nuestro de cada día: el modo multijugador.	6,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	**Analizado** ROX 23	**Género:** Acción	Sin muchas pretensiones, logra divertir gracias a un diseño de misiones muy calculado.	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	**Analizado** ROX 06	**Género:** Shoot-'em-up	Muchas horas de diversión y multitud de extras por descubrir.	7,7
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Un buen juego, incluso para los no amantes del universo Star Wars. Y ése es el mejor elogio para una licencia.	7,7
STAR WARS OBI WAN	**Analizado** ROX 02	**Género:** Acción	Buen intento para romper con el tópico de los videojuegos basados en películas.	7,0
STARSKY & HUTCH	**Analizado** ROX 18	**G:** Acción / Conducción	Si te gustan los arcades de carreras y además te gustan las pelis policiacas, éste es tu juego.	7,0
STATE OF EMERGENCY	**Analizado** ROX 16	**Género:** Acción	Su control y la inclusión de modos multijugador forman un juego mucho más completo en la versión Xbox.	7,8

STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST



Analizado ROX 10
Género: Acción / Aventura. Un buen juego de acción en primera persona basado en misiones.
8,5

STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA



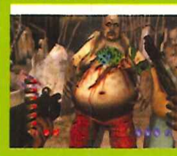
Analizado: ROX 19
Género: RPG La prueba viviente de que en occidente se pueden crear RPG asombrosos. 9,5

SYBERIA



Analizado ROX 24
Género: Aventura gráfica
Un delicado manjar para una pequeña minoría que sabrá sacarle todo su jugo. 8,5

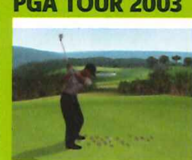
THE HOUSE OF THE DEAD 3



Analizado ROX 14
Género: Arcade de disparo. Un gran arcade que con una pistola multiplica el factor de diversión por dos. 8,5

STEEL BATTALION	**Analizado** ROX 13	**G:** Shooter de mechs con control.	Excelente simulador de *mechs* que cuenta con un increíble controlador.	8,2
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	**Analizado** ROX 12	**Género:** Shoot-'em-up	Una oportunidad desaprovechada que sólo satisfará a los fanáticos del personaje.	4,0
SX SUPERSTAR	**Analizado** ROX 19	**Género:** Carreras	Un juego de carreras muy normalito con sólo unos puntos estéticos sobresalientes.	6,5
SWAT: Global Strike Team	**Analizado** ROX 24	**Género:** Acción táctica en 1ª persona	Sus mayores problemas son la ausencia de *on line* y el lanzamiento de *Rainbow Six.*	7,2
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	**Analizado** ROX 16	**Género:** Beat-'em-up	La contundencia de sus golpes, escenarios amplios y modelados de gran calidad forman un juego bastante divertido.	8,0
TAZ: WANTED	**Analizado** ROX 08	**Género:** Plataformas	Para ser un juego basado en unos dibujos animados es poco divertido de jugar.	5,9
TD OVERDRIVE	**Analizado** ROX 05	**Género:** Carreras	Tiene una competencia con posibilidades visuales e interactivas demasiado superiores.	4,0
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	**Analizado** ROX 06	**Género:** Carreras	La idea no era mala, pero el resultado deja mucho que desear.	3,1
TETRIS WORLDS	**Analizado** ROX 09	**Género:** Puzzle	Ninguna versión de *Tetris* ha decepcionado tanto como ésta.	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	**Analizado** ROX 11	**Género:** Shoot-'em-up	Pobre explotación de una licencia prometedora.	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	**Analizado** ROX 24	**Género:** *Shooter*	Accesible para todos, aunque quizás los puristas del género lo encuentren demasiado fácil.	6,8

TIGER WOODS PGA TOUR 2003



Analizado ROX 11
Género: Golf
Sitúa el listón muy alto, algo nada extraño viniendo de EA Sports.
8,5

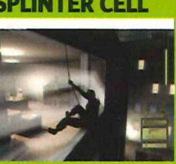
TIMESPLITTERS 2



Analizado ROX 10
Género: Shooter
Un juego en el que encontrar muchas cosas buenas. 9,1

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL





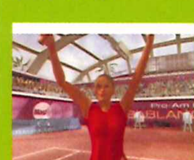
Analizado ROX 10
Género: Shooter por equipos.
Empieza a demostrar las posibilidades técnicas de Xbox. 9,2

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Analizado ROX 3
Género: Skateboarding
El más amplio y mejor juego de deportes extremos.
8,8

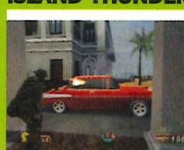
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	**Analizado** ROX 10	**Género:** RPG	Buenas cualidades pero extrema dificultad y no traducido al castellano.	7,9
THE SIMPSONS ROAD RAGE	**Analizado** ROX 10	**Género:** Conducción	Soportable por su simplicidad, voces divertidas y modo de juego con dos jugadores.	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	**Analizado** ROX 22	**Género:** Carreras	Mezcla *GTA* con *Burnout 2* y escucha al Sr. Burns gritando en la calle a pleno pulmón: ¡Excelente!	7,2
THE THING	**Analizado** ROX 09	**Género:** Survival Horror	Divierte mucho más que otros títulos conceptualmente mejores.	8,0
TIGER WOODS 2004	**Analizado** ROX 20	**Género:** Simulador de golf	No se trata de una secuela, sino de una actualización.	7,4
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	**Analizado** ROX 13	**Género:** Plataformas	Un entretenido y divertido plataformas aunque un poco simple.	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	**Analizado** ROX 12	**G:** Shooter basado en escuadrones	Un gran estreno del género de acción táctica por equipos en Xbox.	8,4
TOTAL IMMERSION RACING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Carreras	No saca partido a su idea principal, pero puede resultar entretenido.	5,7
TOUR DE FRANCE	**Analizado** ROX 07	**Género:** Carreras	Empañado por el escaso mercado con el que cuenta.	6,7
TOXIC GRIND	**Analizado** ROX 11	**Género:** BMX	No ofrece nada más de lo que ya has visto en otros títulos de BMX.	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	**Analizado** ROX 11	**Género:** Snowboarding	De factura visual impecable, pero ahí termina todo.	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	**Analizado** ROX 23	**Género:** Acción	Ofrece una experiencia de juego tan interesante como notable en algunos momentos.	8,0

TOP SPIN



Analizado: ROX 22
Género: Deportes
Xbox Live y otras muchas virtudes convierten a este título en el mejor juego de tenis de la historia. 9,0

TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER



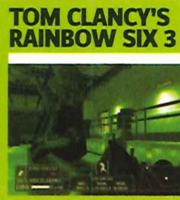
Analizado ROX 23
Género: Shooter
Las nuevas misiones enloquecerán a los incondicionales: *Live* se hace más grande. 8,5

TONY HAWK'S PRO SKATER 4



Analizado ROX 10
Género: Skateboarding
Sin ninguna duda, el mejor Tony Hawk's Pro Skater hasta el momento.
8,6

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3



Analizado ROX 23
Género: Acción Táctica
Para los que tienen sentido del humor y quieren pasar un buen rato con los amigos. 9,0

TUROK EVOLUTION	**Analizado** ROX 08	**Género:** Acción / Shooter	Repleto de armas, acción y duración bastante aceptable.	8,0
UFC: TAPOUT	**Analizado** ROX 05	**Género:** Beat-'em-up	Brutal unas veces y técnico otras, proporcionará grandes ratos de diversión.	8,2
V-RALLY 3	**Analizado** ROX 15	**Género:** Carreras	Sólo para aquellos que van a introducirse en el mundo de los rallies virtuales.	6,1
VEXX	**Analizado** ROX 14	**Género:** Plataformas	Un gran plataformas que cumple con todas las expectativas.	8,0
VOODOO VINCE	**Analizado** ROX 21	**Género:** Plataformas	Un buen juego que se queda medias por su escasa longitud y su estándar jugabilidad.	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	**Analizado** ROX 23	**Género:** Plataformas	Recomendable para los ávidos de plataformeo, teniendo en cuenta sus carencias técnicas.	7,9
WHACKED!	**Analizado** ROX 11	**Género:** Party Game	Otro *party-game* que no aporta nada nuevo.	6,0
WORLD RACING	**Analizado** ROX 13	**Género:** Carreras	Una gran licencia, pero le falta velocidad por los cuatro costados.	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	**Analizado** ROX 18	**Género:** Billar	El mejor juego de billar que podamos encontrar, sin dudarlo ni un momento.	8,2
WORMS 3D	**Analizado** ROX 22	**Género:** Estrategia	Divertida secuela que disfrutarán los *fans* de la saga. La cámara y la ausencia de *Xbox Live* desmejoran la experiencia.	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	**Analizado** ROX 03	**Género:** Conducción	Un espectáculo gráfico. El juego más divertido dentro del género de «correr y chocar».	8,0
WWE RAW	**Analizado** ROX 10	**Género:** Wrestling	No logra captar la rudeza del deporte en el que se basa.	5,3
WWE RAW2	**Analizado** ROX 21	**Género:** Boxeo	Aunque el título es muy atrayente, se queda escaso en todos los niveles.	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	**Analizado** ROX 12	**Género:** Beat-'em-up	Se podía haber convertido en uno de los referentes de los juegos de lucha.	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	**Analizado** ROX 15	**Género:** Acción	Gran acierto en la recreación del personaje en un entorno interactivo.	6,5

TONY HAWK'S UNDERGROUND



Analizado ROX 23
Género: *Skateboarding.* El enorme esfuerzo de Neversoft se ha visto plasmado en un juego grande y repleto de detalles. 8,8

UNREAL CHAMPIONSHIP



Analizado ROX 11
Género: Shoot-'em-up
Se esperaba un mayor riesgo e innovación atendiendo a precedentes. 8,5

XIIIMPACT



Analizado: ROX 22
Género: *Shooter*
Irresistible para los amantes del comic, previsible para los seguidores del género.
8,5

YAGER



Analizado ROX 14
Género: Combate espacial. Un título con encanto, diseñado con habilidad y al nivel gráfico de Xbox.
8,5

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala **Camisetas** de Xbox a las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y RECIBIR UNA CAMISETA DE XBOX**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

Teléfonos..

Población..

Provincia.. C. P. ....

Correo electrónico..

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo** a MC Ediciones, S.A.

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2004

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



Tom Clancy's Rainbow Six 3

EL FANTÁSTICO *Tom Clancy's Rainbow Six* consiguió un apabullante 9.0 en nuestro análisis de la revista número 23. Se trata del *shooter* por equipos definitivo y si lo dejas escapar es que te falta un tornillo. Hemos decidido echarte una mano con un recorrido completo que te permitirá liquidar hasta el último terrorista con la mayor efectividad posible.





↑ Si te quejas por el coche, te pagarán con un cohete en todas las narices.



↑ Aprovecha el nivel de entrenamiento para mejorar tu puntería de francotirador.

Trucos Generales

No hay mejor método para liberarse de los vicios adquiridos con otros *FPS* que una partida a *Rainbow Six 3*. En *Halo*, por ejemplo, tu cuerpo puede resistir varios balazos, más aún si tenemos en cuenta que, con un poco de tiempo y un botiquín, tu salud se recupera sin mayores consecuencias. No es el caso de *RS3*; cualquier herida permanecerá hasta el final del nivel.

Por lo tanto, la clave del éxito en *Rainbow Six 3* radica en minimizar el peligro al que te expones en todo momento. En este juego no puedes desplazarte a la buena de dios; debes avanzar despacio, en silencio, con precaución, explorando hasta el último rincón en pos de algún rastro de presencia enemiga. Si ves a un terrorista, nada mejor que una ráfaga de tres balazos directos a la cabeza desde unos cuantos metros de distancia, más que nada para que no pueda reaccionar. Una granada aprovechando un momento de despiste tampoco está nada mal. Debes marcarte como objetivo virtual la superación del nivel sin recibir ni un solo impacto.

Lento pero constante

La cantidad de sonido que emites en tus desplazamientos viene determinada por tu control analógico. Agáchate y avanza poco a poco; en este caso, Ding apenas hace ruido. Como nadie puede oírle, es tan letal como un ninja. Se trata de un equilibrio delicado.

Si te ves inmerso en una situación peliaguda, rodeado de enemigos, recuerda echar mano de tu visión térmica. Funciona de perlas incluso a pleno día ya que es capaz de anular el escondrijo de cualquiera. En ocasiones, cuando un enemigo se encuentra muy cerca de una puerta, puedes verlo gracias a la visión térmica.

La visión nocturna, por su parte, es menos efectiva, pero no conoce rival en entornos mal iluminados. En cuanto oscurezca, actívala.

Equipo dispuesto a ejercer de carne de cañón

En el modo para un jugador cuentas con la ayuda inestimable del equipo Rainbow de operaciones antiterroristas. Para tratarse de personajes controlados por el ordenador, no se lo montan nada mal: son rápidos a la hora de ponerse a cubierto y suelen mostrarse más certeros que tú en sus disparos. Dicho esto, lo cierto es que también les gusta cruzarse en tu camino, sobre todo cuando apuntas a un objetivo lejano («¡Ya sé que Dieter ha caído, idiotas, puso el careto justo delante de mi mira cuando iba a disparar!») y de vez en cuando malinterpretan las órdenes. Si intentas darles una orden desde una distancia considerable, lo más probable es que traten de cumplirla cruzando una serie de estancias que tú has tenido la precaución de evitar desde el principio del nivel.

Aunque siempre va bien tenerlos a mano, sobre todo para que te cubran, sufren una peligrosa tendencia a sucumbir en las emboscadas. Su misión no es otra que la de distraer al enemigo, o bien cubrirte cada vez que cometes alguna estupidez, pero lo malo es que en un tiroteo suelen caer como moscas. Pero a ti ya te vale, puesto que mientras sean ellos los receptores de los balazos, tu integridad estará asegurada.

Toma todas las precauciones posibles cuando utilices los auriculares para dar órdenes. Aunque se trata de un utensilio muy útil, en ocasiones tus hombres malinterpretan los sonidos que emites, llegando a tomar un suspiro o una tos por una orden.

Elige bien tus armas

Por norma general, *Rainbow Six 3* emplea un motor de armas bastante realista, a excepción del rifle de francotirador M249.50, cuyo retroceso en el juego no se parece ni por asomo al del mundo real. Como era de esperar, se trata de la mejor arma del juego. Por lo tanto, cuando disparas un rifle de asalto, pega una sacudida considerable y suele desviar alto los balazos tras unas cuantas ráfagas, de modo que su precisión dista mucho de ser la deseable. Con las ametralladoras más pesadas, la cantidad de ráfagas compensa la falta de precisión ya que te permite crear una cortina de fuego considerable ante los enemigos.

Con los rifles más ligeros y rápidos, sin embargo, procura disparar ráfagas cortas y controladas. Si mantienes pulsado el gatillo derecho te lo pasarás pipa emulando a Rambo en sus mejores tiempos pero, exceptuando el primer cartucho, no acertarás ni un solo tiro a menos que el cañón esté apoyado directamente en el plexo solar del enemigo. Las ráfagas cortas son igual de letales, te permiten ahorrar munición y gozan de mayor precisión.

El tipo de munición de cada arma afecta de forma diferente tanto al entorno como a los rivales. Los cartuchos de .50, 5.56 mm y 7.62 mm atravesarán al enemigo y seguirán su curso hasta que topen con una pared, de modo que puedes liquidar a más de un enemigo de un único



↑ Cuando subas por una escalera, el equipo te seguirá.



↑ No te cortes y obliga a tu colega a ir delante, que para eso le pagan.



↑ Ahora, todos a una: «It's Rainbow men, ¡hallelujah!»





↑ Sin la visión térmica activada no podrías descubrir a este tipo.



↑ Asómate con cautela en esta esquina para superar el nivel del pueblo alpino.



↑ Apunta al trío de terroristas a través de la mira del rifle G3A3.

disparo; también penetran en las puertas, tanto en las de madera como en las de acero, así que puedes disparar a través de ellas para cargarte a quienquiera que sea que esté al otro lado. Un cartucho del .45, por el contrario, sólo atraviesa las puertas de madera. Si combinas estos calibres con la visión térmica, las posibilidades se multiplican.

En el modo para un jugador no hay motivo aparente para no cargar con un arma que disponga de un zoom inferior a 3.5. La ventaja es que te permite rastrear cualquier zona en pos de un rival para, acto seguido, dispararle a placer. Si ves, por ejemplo, el brazo o la pierna de un francotirador apostado, puedes cargártelo con tres balazos del 50 en la extremidad pertinente.

El arsenal recomendado para casi todos los niveles de un jugador, con la excepción de los tramos en los que abundan las refriegas cuerpo a cuerpo, como puede ser el Aeropuerto o Importaciones/Exportaciones, lo integra el M249.50, con una metralleta SR-2 o un Desert Eagle para despachar a los enemigos que se acerquen demasiado. Hay jugadores que prefieren el rifle G3A3 o la escopeta de combate SPAS-12. En los niveles en los que abundan grandes grupos de enemigos, como la refinería, procura llevar un lanzagranadas con munición explosiva, pero recuerda que suelen servir únicamente para un disparo. Si logra su cometido con la primera ronda, estupendo; en caso contrario, deberás desenfundar otra arma a toda prisa ya que el lanzagranadas precisa de un tiempo de recarga considerable.

No olvides que los barriles rojos marcados con un aviso en color amarillo contienen explosivos. Si aciertas con un disparo, cualquier enemigo que ande cerca se verá atrapado en la onda expansiva. No es una técnica muy sigilosa, pero Ding también tiene derecho a divertirse de vez en cuando.

Y ahora, una visita al infierno

Una puerta cerrada supone un problema para un miembro de Rainbow. Por norma, se erige en una barrera entre él y varios hombres armados a los que no agradará su presencia. Si entra sin más, le recibirán con una salva de plomo que lo enviará al otro barrio con billete de ida sin retorno.

Por lo tanto, ¿qué se supone que debes hacer en caso de hallarte en esta tesitura? Hay varias opciones. Una consiste en dejar que sean tus compañeros de equipo los que pasen. Puedes utilizar el botón A para ordenarles que vuelen la puerta con una carga explosiva o bien lanzar una granada y proceder con su despeje a posteriori. Todo esto queda bastante bien explicado en el tutorial del juego, pero lo cierto es que, en ocasiones, la sincronización de tu equipo deja mucho que desear. Su efectividad ronda el aprobado contra una banda de terroristas de segunda, siempre y cuando los integrantes del comando no estén a cubierto.

La segunda opción consiste en abrir la puerta poco a poco con la cruceta del mando. Con esta técnica apenas sí haces ruido, siempre y cuando la puerta no esté cerrada con llave (que es lo habitual) y no alertas a los terroristas a menos que en ese momento estén mirando directamente a la puerta. Si el enemigo te detecta abrirá la puerta de una patada y te lanzará una ráfaga en toda la cara. La descarga del calibre 12 que dispara la escopeta M1 también abre la puerta si aciertas justo en el pomo.

Si una sala dispone de más de un acceso o, lo que es lo mismo, de más de una puerta, la lista de opciones aumenta. Puedes hacer que el resto del equipo entre por una puerta para distraer a la concurrencia mientras tú accedes por la otra y liquidas a los terroristas. Es el mejor método para emboscar a los emboscados, quienes se verán atrapados en el fuego cruzado. También puedes lanzar una granada, esperar a que explote y, acto seguido, dar la orden Zulú a tu equipo para que tenga tiempo de reaccionar.

Sea cual sea la opción que elijas, jamás permitas que sean tus hombres los que controlen una situación delicada. Por ejemplo, no creas que tu equipo va a ser capaz de evitar que maten a un rehén o que explote una bomba. Su configuración por defecto no se puede cambiar y los obliga a disparar a todo lo que se mueva, comportamiento que carece de sutilidad en muchas ocasiones.

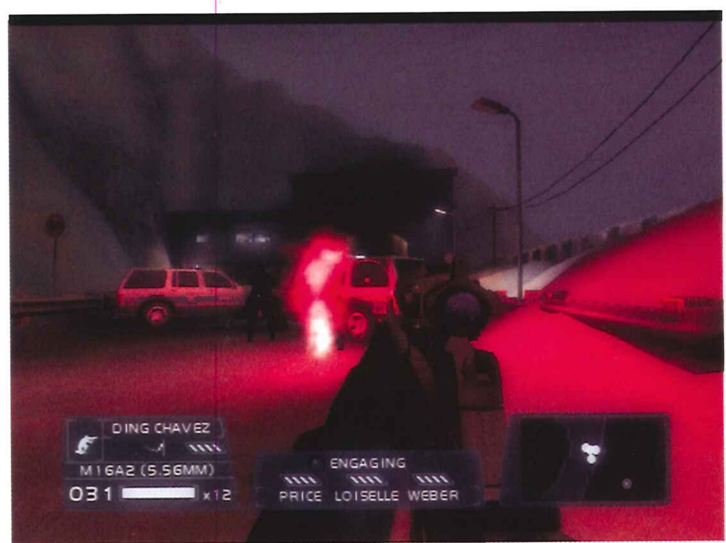


Nivel Uno:
Pueblo Alpino

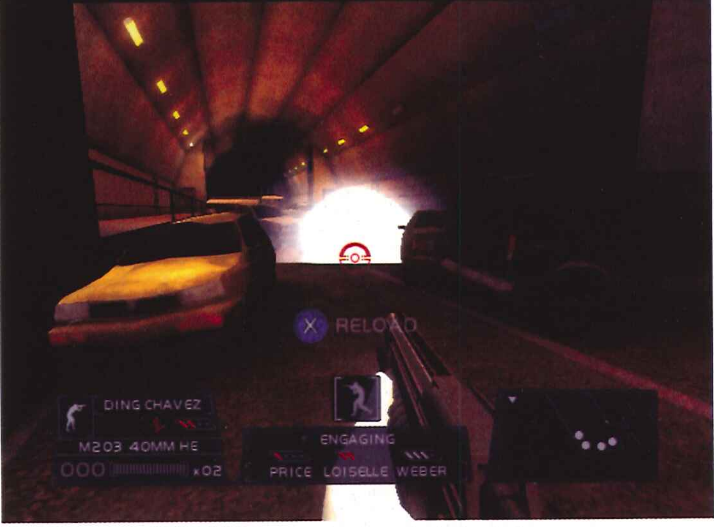
Recorrido para un jugador

Cruza el pueblo con cuidado para asegurarlo y utiliza la visión nocturna y la térmica para identificar y liquidar a los terroristas. Debes dirigirte a la puerta trasera de una casa pequeña; ten cuidado con el francotirador que hay en el tejado al otro lado de la calle.

Una vez dentro, sube por la escalera de la primera habitación, cruza por la puerta siguiente e irrumpe en la estancia que hay al final de la escalera y despéjala. Hay un enemigo al pie de la escalera; ten mucho cuidado. »



↑ No permitas que las luces te distraigan, por muy bonitas que sean.



↑ Recarga después de cada disparo, por si acaso alguien te lanza una granada.


Tu equipo quedará al descubierto si no te agachas y sigues avanzando.

Cruzar la calle hasta la iglesia no es tarea fácil. No te expongas o el francotirador de la torre del reloj te hará picadillo. Hay un callejón trasero que va desde la salida del sótano hasta el patio que hay al lado de la puerta de la iglesia y desde ahí podrás eliminar tanto al francotirador como a su(s) compatriota(s), quienes aguardan en un balcón al otro lado de la calle.

Cuando entres en la iglesia, haz que tus hombres irrumpan y despejen la estancia principal con la orden Zulú, mientras tú accedes por otra puerta. Liquida al terrorista que hay al lado del rehén, detrás del altar, y luego da la orden Zulú. Entrará otra pareja de terroristas por la derecha; estás avisado. Asegura al rehén y sal.

Neutraliza a un par de enemigos más de camino al sótano. La última habitación, en la que se encuentra cautivo el segundo rehén, es complicada, pero todo irá sobre ruedas si aturdes a los terroristas con unas cuantas granadas de humo. A continuación, liquida al terrorista que hay al lado del rehén, valiéndote de tu visión térmica o nocturna y llama al resto del equipo para que acabe de despejar la zona.



Nivel Dos: Autopista de la Montaña

Carga con un rifle de francotirador, a poder ser el .50. Antes de proceder, ordena a tus hombres que aguanten la posición hasta que te hayas cargado al terrorista que hay en el suelo y al que se halla tras la ventana que hay sobre el garaje. A continuación, ordénales que despejen el garaje abierto. La bomba está a la vista, dentro del túnel bloqueado, pero dos enemigos irrumpirán desde la salida lateral en cuanto esté desactivada. Mátalos en cuanto entren y luego métete en los túneles de mantenimiento.

A partir de aquí, despeja todas las salas que encuentres, ya sea con destellos o bombas de humo. Cuando subas por la escalera encontrarás la sala de control a la derecha y un archivo a la izquierda; despeja la primera y arrasa el archivo desde las dos puertas disponibles, de tal modo que el hombre que hay en su interior no pueda utilizar su granada.

Un poco más adelante encontrarás las pasarelas que cruzan el garaje por lo alto; desde ahí, un francotirador habilidoso puede liquidar a los terroristas con relativa impunidad. Aprovecha la ocasión y, a continuación, baja de nuevo por la escalera para poner a buen recaudo a la primera rehén. Ten cuidado con el pistolero que hay a su lado, quien se posicionará en la caja del camión aparcado más o menos cuando tú entres en el garaje. No te olvides de su compañero, quien aguarda en el piso superior.

Regresa por el túnel de mantenimiento. Verás a un tipo en la cornisa que hay sobre la entrada; insértale una bala en el entrecejo antes de que te descubra. Hecho esto, despeja un par de salas más y libera al último rehén.



Nivel Tres: Refinería

Aparca a tu equipo, avanza y elimina a los dos terroristas que hay a la izquierda. Cruza por la puerta de tu derecha, despeja la sala siguiente y sube por la escalera.

La primera bomba está al fondo del pasillo que hay a la salida de la sala de control. Antes de desactivarla, cruza la sala y liquida a los enemigos que hay dentro de la estancia del generador. Cuando acabes con la bomba, un nuevo terrorista pateará la puerta que conduce a la escalera y te indicará así la ruta a seguir.

Baja por la escalera, colócate las gafas térmicas y mata a todos los terroristas en la oscuridad. El sector C, lugar en el que se encuentra la segunda bomba, tiene dos entradas: haz que tu equipo irrumpa y despeje la entrada de la derecha. A continuación, abre la puerta de la izquierda y dispara a cualquier terrorista que se acerque a la bomba. Si no lo haces, alguno la activará. Ten cuidado con los francotiradores que hay apostados en las ventanas que dan a esta estancia.

Sal del sector C para volver al piso de arriba, pero atención al pistolero del tejado. Desde aquí debes superar una serie de emboscadas. Ya sabes, asómate y a continuación, lanza una granada o un destello y despeja.

La última sala de la refinería es la más problemática ya que habrá como mínimo un tipo con un RPG esperándote. Ármate con un lanzagranadas dotado de cargas explosivas, entra en la última sala, ladéate a la izquierda y mete una granada en su escondrijo. (¿Cómo lo vas a encontrar? La explosión es de órdago). Con esta acción matarás a casi todos sus vigilantes y puede que hasta al propio lanzador de cohetes. Utiliza a tu equipo para neutralizar a la resistencia restante y rescata al último rehén.



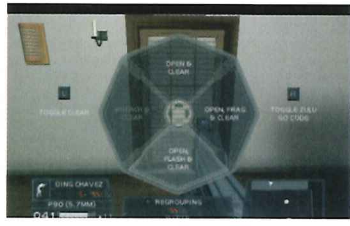
Nivel Cuatro: Hacienda de la Isla

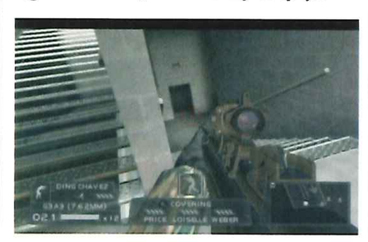
Hazte con un rifle de asalto decente de gran capacidad, una pistola con silenciador, gas lacrimógeno y una máscara antigás. Tras superar la refinería, este nivel es un paseo.

El gas lacrimógeno va de perlas cuando llegas al segundo piso. Un grupo de terroristas pretende tenderte una emboscada fuera del dormitorio principal y con el gas logras reducirlos. Sin embargo, en la redacción preferimos acabar con ellos con unos cuantos tiros en el entrecejo. Para ello, asomamos desde un lugar seguro con la .45 silenciada en ristre. Pero tal vez vemos demasiadas pelis de John Woo.

La esposa del CEO (Jefe Ejecutivo) espera dentro del baño, el lugar idóneo para lanzar otra granada de gas lacrimógeno. Haz que Dieter la ponga a buen recaudo; para ello, oblígala a que lo siga a él y no a ti. Aléjate de ellos para despejar la ruta hacia el patio y, acto seguido, ponte en contacto con Dieter para que te dé alcance.


Cuando no puedas ver por culpa del humo, utiliza la visión térmica.

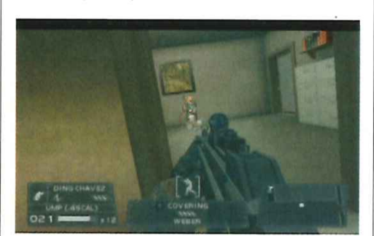

La secuencia de movimientos es la siguiente: abre, deslumbra y despeja.


Si te asomas en las esquinas podrás hacerte una idea de lo que te espera.


Utiliza el lanzagranadas para liquidar a los terroristas de los astilleros.


Dispárale en el entrecejo en caso de que intente liquidarte.


Cuidado a la hora de disparar ya que los barriles de petróleo explotan.


Apunto de liquidar a este enemigo en el nivel de la hacienda de la isla.


La esposa del CEO, en el nivel de la hacienda. ¿No te parece sexy el rifle?


Un terrorista rodeado es un terrorista muerto. Ya sabes qué hacer...





El nivel de Ciudad Vieja llega a su fin, y esos terroristas se merecen un correctivo.



Aquí, nos encargamos de unos terroristas con el M82A1 en Ciudad Vieja.

Cuando el helicóptero de recogida esté en camino, prepárate para un tiroteo de tomo y lomo. Los enemigos aparecerán a una velocidad de vértigo y tendrás que aguantar el aluvión durante un par de minutos. Los terroristas intentan liquidar al CEO o a su esposa, de modo que dispones de cierta flexibilidad.

Regresa al pasillo que conduce al patio con Dieter a remolque para poneros a cubierto y elimina a los terroristas de los balcones. Hecho esto, ya puedes tomar las de Villadiego.



Nivel Cinco: Astillero

El mayor foco de resistencia lo encontrarás en la entrada del almacén. Rebaja su furor con un balazo certero en el barril de petróleo inflamable que hay al lado de la carretilla elevadora y luego liquida a los supervivientes.

Cuando entres en la oficina, no te coloques delante de la ventana grande que hay al fondo. Hay un francotirador detrás de esa ventana armado con un rifle considerable. En la caseta que hay en el piso superior la cosa es más fácil. Avanza poco a poco, utiliza tu visión nocturna y no pierdas de vista al equipo. Los problemas comienzan cuando llegas a la primera bomba, que está justo en el suelo de un almacén abierto. Corre hacia la galería para liquidar a los pistoleros y a continuación envía a tu equipo para que desactive la bomba. Ahora puedes cubrirlos contra los terroristas que irrumpirán a continuación.

Verás una puerta forrada de acero al lado de la escalera que hay en el suelo del almacén. Crúzala y baja para dar con la segunda bomba. Encontrarás a uno o dos enemigos, pero el techo se abrirá en cuanto te acerques. Corre hacia la bomba y luego ponte a cubierto para disparar a los enemigos que tienes por encima.

Sigue bajando. Cruzarás un túnel de mantenimiento muy largo y estrecho con puertas en ambos extremos. Aquí te espera una emboscada, así que no te olvides de tu equipo. En cuanto se abra la puerta, irrumpe a toda prisa, liquida al terrorista que intente salir y después da media vuelta y repite la operación.

La escalera del túnel de mantenimiento baja a los almacenes y conduce a la última bomba. Acaba con tantos enemigos como puedas desde la puerta ya que en cuanto entres se iniciará una cuenta de 90 segundos. No es que sea poco tiempo, pero de todos modos no malgastes la munición. Desactiva la tercera bomba y misión cumplida.



Acabamos de matar a este tipo; no te pierdas la reacción del terrorista.



Esta calle de Ciudad Vieja parece tranquila. ¡Hemos dicho parece!



Nivel Seis: Fundación Crespo

Todo se reduciría a juegos y diversión si no fuera porque está en juego la vida de un rehén. El primero es muy fácil; gasea o deslumbra y despeja la sala. Fácil. El segundo es una trampa. Las ventanas que dan a esta sala parecen gritar «¡francotiradores a mí!», de modo que deberás poner al rehén a buen recaudo, contar hasta tres, y lanzar una granada. Tu equipo debería ser capaz de encargarse de liquidar a los enemigos que entren por la puerta.

A partir de aquí, de lo que se trata es de liquidar a todo terrorista que se cruce en tu camino.



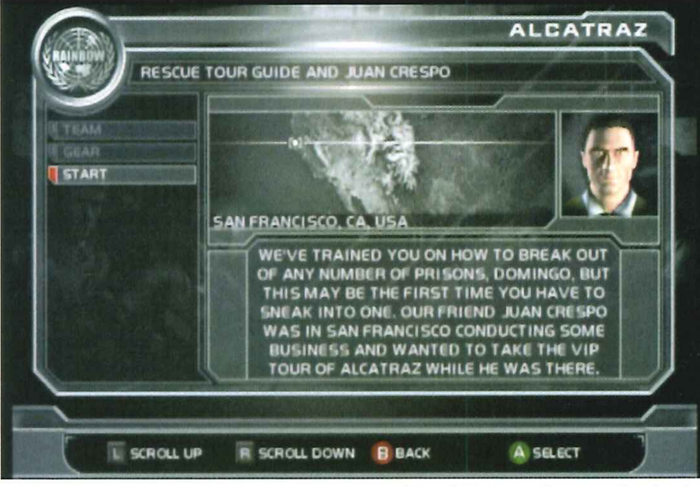
Nivel Siete: Ciudad Vieja

Para empezar, Price es tu único apoyo. En segundo lugar, parece ser que esta villa pintoresca fue construida con la única intención de repeler a los intrusos hostiles. Como, por ejemplo, tú. En otras palabras, no va a ser fácil.

Sin embargo, no tienes ninguna prisa y abundan los buenos escondrijos. Acostúmbrate a correr hacia delante o bien a enviar a Price como avanzadilla para activar una emboscada y »



La caída de las acciones de la aseguradora en el nivel del aeropuerto.



Las órdenes en el nivel de Alcatraz. Ding, ha llegado la hora de visitar la cárcel.



Preparándonos para irrumpir en el almacén del nivel de Importación/Exportación.



El tío parece muy metido en el partido. Sería una lástima molestarlo...

ponerte a cubierto para contrarrestar el ataque. La precaución es tu mejor arma, sobre todo si tenemos en cuenta que debes asegurar el patio; en cada tejado, ventana, coche aparcado o montón de basura habrá un croata armado.

Entra en el edificio en el que está atrapado el informador y descubrirás que es muy similar a lo visto hasta ahora. Cuando lo encuentres, rodéalo y entra desde la puerta que hay en la estancia que queda delante de él, justo enfrente de la puerta que hay detrás del informador. Si utilizas ésta última, el informador se verá atrapado en el fuego cruzado. Si todavía cuentas con Price, podéis irrumpir por ambas puertas a la vez.



Nivel Ocho: Alcatraz

En las catacumbas que hay debajo de Alcatraz, utiliza la visión térmica para distinguir a los terroristas del resto. Se trata de túneles bastante sencillos sin muchos lugares en los que ponerse a cubierto, de modo que procura liquidar a los enemigos antes de que te descubran.

Sube por la escalera y prepárate para hacer frente a una batalla brutal en las duchas. Los terroristas tienen a su favor las alturas, y lo malo es que no puedes irte hasta que los hayas neutralizado a todos. Coloca a tu equipo contra una de las paredes de modo que dispongan de un buen arco de tiro y, a continuación, apunta hacia el exterior y cruza la sala, liquidando terroristas en el avance. Cuando un par de enemigos irrumpan por las puertas del primer piso, deshazte de ellos y sal.

A continuación, debes dirigirte a la enfermería de la prisión, lugar en el que un guía turístico está retenido. Aquí hay tres salas de interés, todas situadas en la pared de la izquierda. Sin embargo, en la puerta que conduce a la celda improvisada del guía, hay una trampa bomba que explotará si intentas abrirla. Será mejor que los tipos que hay en su interior la abran por ti.

Para conseguirlo, haz que tu equipo derribe la primera puerta de la izquierda haciendo mucho ruido. Los terroristas de las otras dos estancias oirán el estruendo y acudirán a la carrera.

Pon al guía a buen recaudo y sube por la escalera hasta el bloque de celdas. Estudia el mapa; antes de que el pasillo se ensanche para dar a parar al bloque propiamente dicho, activa la visión nocturna y prepárate para la fiesta. Hay francotiradores por todas partes y como mínimo tres terroristas sobre tierra firme, de modo que la única baza a tu favor es el factor sorpresa. Liquida a tantos como puedas asomando desde una esquina y, a continuación, cruza la estancia con mucho cuidado para cambiar el ángulo de tiro y seguir con la escabechina. No avances demasiado si no quieres que un francotirador se encargue de ti. Reserva a este tipo para el final.

En el bloque de celdas te enzarzarás en la última pelea dura de un nivel especialmente peliagudo. Acto seguido, te toca rescatar a Juan Crespo. Cuando llegues a la sala en la que está retenido, da la orden Zulú para que tu equipo deslumbre y despeje la zona mientras tú te diriges al piso superior para poder cubrir su acción.



No hay nada mejor que una granada para ver volar a la gente.



El primer objetivo en el ático. Pincha el teléfono y sal por piernas.



En el ático, intentamos pasar al lado de un vigilante sin que nos vea.



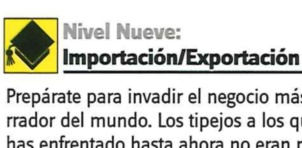
Tras esta deflagración, un vigilante de seguridad va a descansar en paz.



¿En la sala de muestras y con ganas de ejercer el terrorismo?



Mientras Loiselle echa un vistazo, Ding se carga a otro terrorista.



Nivel Nueve: Importación/Exportación

Prepárate para invadir el negocio más aterrador del mundo. Los tipejos a los que te has enfrentado hasta ahora no eran más que aprendices comparados con los matones de Vargas, quienes van pertrechados con armas automáticas. Para tu información, cada vez que veas a uno recuerda que un par más está presto a aparecer por alguna parte: por debajo, por detrás, desde el exterior, sobre un tejado, en la estancia siguiente...

Aparte del peligro intrínseco, conviene seguir a pies juntillas la siguiente máxima: si se mueve y no es un miembro de tu equipo dispara hasta que deje de responder a tu ataque. Aplica esta filosofía cuando entres al primer edificio de la planta baja y busca los papeles que necesitas en la habitación del fondo. Ahora puedes salir al exterior y subir, al tiempo que disparas a los francotiradores de los tejados, al segundo piso de la empresa.

Utiliza granadas y tácticas de equipo para acabar con los enemigos de uno en uno. Si te descubren y tienen oportunidad de atacar, te herirán irremediablemente.

Al final llegarás a la sala que hay al lado del almacén, visible a través de una ventana. Aprovéchala para cargarte a unos cuantos pistoleros del almacén. Durante esta peripecia, explotará una puerta en el otro extremo de la estancia que permitirá entrar a otra horda de enemigos. Acaba con ellos y aprovecha la nueva puerta para llegar a la enfermería. Agáchate y mira por todas las ventanas por las que pases; uno nunca sabe cuándo va a ver a alguien a quien haya que eliminar.

La enfermería conduce a la oficina en la que debes hacerte con unos documentos incriminatorios. A continuación, debes tomar el patio para asegurar el complejo. Es más fácil decirlo que hacerlo ya que hay un montón de hombres armados con rifles que desean mantener el clima de inseguridad en el edificio.

Desde el interior de la enfermería, echa un vistazo a tu alrededor y liquida a todos los tipos apostados en ventanas y tejados que puedas. De esta forma no sudarás sangre cuando salgas a descubierto.

Para completar el nivel tienes que entrar en el almacén y matar a todos los enemigos que hay en su interior. Traslada



a tu equipo al pequeño callejón oscuro que conduce a la entrada del almacén; verás que la puerta se abre y se cierra a intervalos irregulares. Cuando esté abierta, un terrorista suele salir disparando, pero lo hace mirando hacia delante. Si estás a un lado de la puerta, puedes asestarle un balazo en la sesera sin demasiados esfuerzos. Utiliza unas cuantas granadas para despejar el almacén en su planta inferior y a continuación asómate por la esquina para liquidar a los terroristas que hayan subido a las estanterías.



Nivel Diez: Ático

En este nivel recomendamos la utilización del .50 Desert Eagle.

Sal con sigilo por el hueco de la escalera y avanza a través de la puerta doble de cristal. Continua pegado a la derecha, poco a poco, y acto seguido gira a la derecha para acceder al salón. El vigilante estará demasiado embobado con la tele como para percibir tu presencia, de modo que pasa de largo, hacia la escalera que hay detrás de la cocinilla.

Por el segundo piso patrulla un vigilante. Encárgate de él mientras subes y, una vez arriba, gira a la izquierda. El teléfono que necesitas está más adelante. Pínchalo y sal por la puerta de enfrente.

La oficina principal está más adelante. No tienes prisa, así que tómate tu tiempo y estudia la posición de los vigilantes. Por desgracia, surgirá una complicación cuando llegues al ordenador y tus objetivos cambiarán. La escalera que necesitas debería quedar justo detrás de ti, siempre y cuando estés mirando a la puerta de cristal que conduce a la sala de informática. Sube por ella. Espera a que pase el vigilante, cuélate en el dormitorio principal y *hackea* el ordenador.

En cuanto lo hagas, Clark cambiará de nuevo de planes. Ahora tienes que disparar a la peña. Baja por la escalera, liquida a todo el que se cruce en tu camino y abre las puertas de la oficina. El contable necesita tu protección.

Pulsa A a su lado, da media vuelta y mata a los vigilantes que irrumpan de improviso. Desde aquí, lo único que debes hacer es deshacer lo andado y asestar un tiro a todo el que se te antoje. Cuando estés de vuelta en el punto de partida, sube hasta llegar al tejado y mata a los tres o cuatro enemigos que haya allí. Ten cuidado, no obstante, ya que uno de ellos está justo a la izquierda de la entrada al tejado, detrás de la puerta. Cuando el contable pase a la parte del tejado que se indica en el mapa, enviarán el helicóptero de extracción y se acabará la misión.



Nivel Once: Planta de Enlatado

Un nivel de gran dificultad con muchas emboscadas. Lo bueno es que casi todas las salas disponen de varias entradas, de modo que puedes, como en la ocasión anterior, emboscar a los emboscados y pagarles con su propia moneda.

El diseño de la planta de enlatado es un poco confuso, pero el único problema empieza cuando llegas al primer rehén. Desde esa sala, sal a la cafetería por la puerta cubierta con hojas de plástico. Tras un tiroteo accidentado, sube por la escalera y te encontrarás frente al muelle de carga. Mientras un miembro de tu equipo se encarga de la cerradura que hay al final de la pasarela, da media vuelta y lanza una granada a través de la puerta abierta del garaje. De este modo liquidarás una horda de enemigos antes incluso de atisbarlos.

Cuando hayas cruzado la puerta que permanecía cerrada hasta hace unos segundos, entra en la oficina que queda a tu derecha. Agáchate y desde detrás de la ventana, elimina a los terroristas que custodian al segundo rehén. La resistencia será considerable cuando bajes al piso inferior por la escalera que hay tras el rehén, pero a estas alturas ya deberías estar acostumbrado a afrontar situaciones de este talante.

Utiliza la versión térmica para pasar entre la carne que cuelga del congelador antes de acceder a la última zona. Deja que tu equipo dé guerra en la puerta a modo de distracción mientras tú te cuelas por la puerta lateral y liquidas a los hombres. Acabas de emboscar a los emboscados. Desde aquí, no tardarás en encontrar los barriles de productos químicos y en superar el nivel.

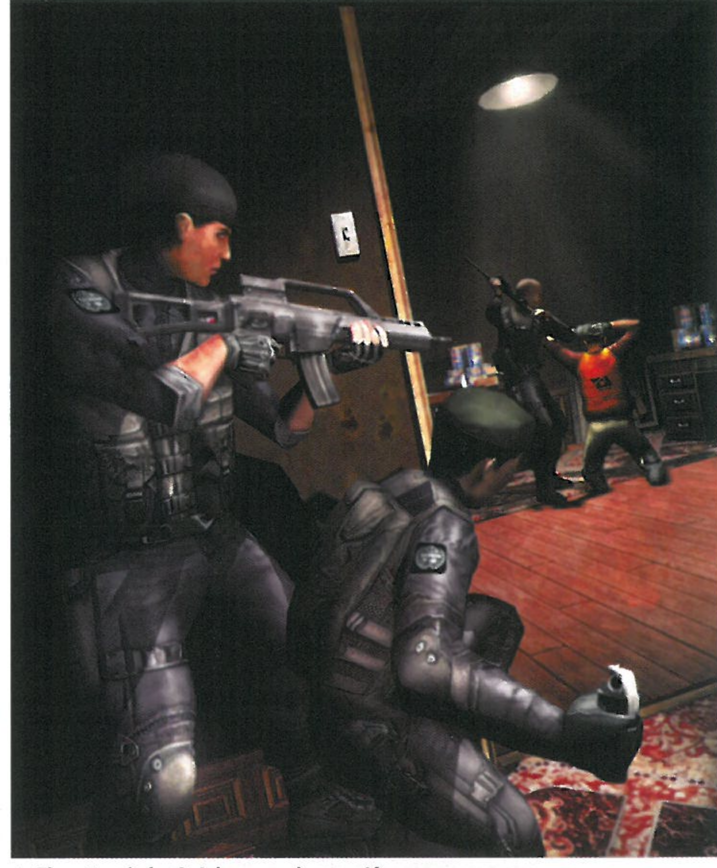


Nivel Doce: Garaje

¡Bienvenido a Nueva Orleans! En este nivel sólo podrás contar con Loiselle para superar la misión.La sala de muestras es un lugar peligroso y en ella puedes verte atrapado en un fuego cruzado en diversas ocasiones. Como en niveles anteriores, avanza poco a poco y sin hacer ruido, liquidando a los enemigos a medida que aparezcan.

Cuando encuentres a Vargas, algo que no te resultará muy difícil siempre y cuando no te maten antes, saldrá por piernas como alma que lleva el diablo. Utiliza gas lacrimógeno y el lanzagranadas para acabar con los hombres que vayan a por ti, pero no pierdas de vista a tu hombre; Vargas, a pesar de tratarse de un político maduro, es muy rápido.

Si consigues llegar al fondo de la sala antes de que parta el coche de Vargas, podrás detenerlo, pero en lugar de liquidarlo a él, dispara al chófer.



El equipo de los Rainbow en plena acción.

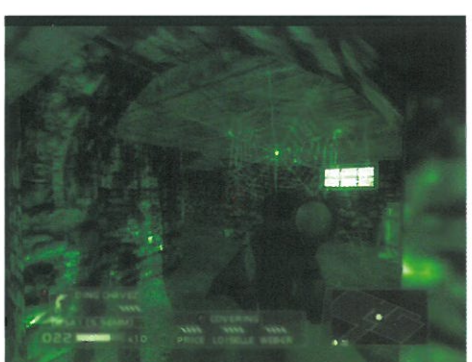


Nivel Trece: Desfile

En cuanto salgas de este callejón te encontrarás en un aprieto. No puedes ponerte a cubierto, de modo que lo mejor que puedes hacer es dejar atrás a tu equipo, de momento, avanzar a la carrera y lanzar granadas al patio central para sacar de su escondrijo a los enemigos. El gas lacrimógeno te puede ir bien, pero ten cuidado, sobre todo si eres el único que se ha acordado de ponerse la máscara de gas. Tu destino es la puerta que hay en el lateral del túnel que cruza el bazar. Abre y despéjalo; a continuación, sube sólo por la escalera para liquidar al tipo de la granada.

Despeja este edificio de apartamentos abandonado.

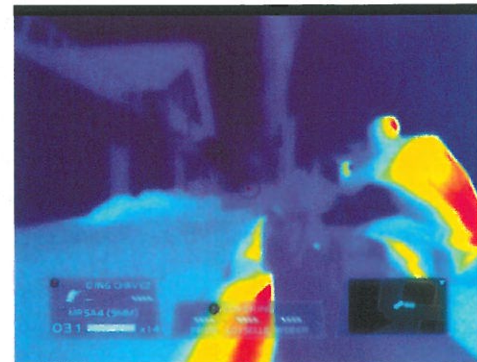




Esa telaraña tan gigante no esconde nada bueno.



Nada más entrar, hay que limpiar la zona.



Los enemigos se ven bien con la visión térmica.



Tácticas y trucos multijugador



↑ Recuerda el recorrido del nivel y no pierdas el contacto con los miembros de tu equipo.

Trucos multijugador

Casi todo lo que aprendas en el modo para un jugador puede aplicarse en los niveles multijugador, con las evidentes excepciones de las tácticas de equipo de la CPU. El modo multijugador añade el elemento humano al juego, de modo que necesitarás una idea sobre cómo progresar. No está de más realizar un par de simulacros de cada nivel para familiarizarse con el perfil y localizar los mejores lugares para tender emboscadas. Intenta atisbar las posiciones ideales para desplegar tus dotes de francotirador, anota en tu mente los ángulos muertos y los puntos por los que aparecen los enemigos.

Todos para uno...

En una partida cooperativa, la clave para alzarse con la victoria radica, evidentemente, en la cooperación.

Y es que mucha gente que se encuentra en la entrada antes de una partida se dedica únicamente a insultarse con gracia en lugar de coordinar las armas y las tácticas. En primer lugar, el despeje de salas en los modos Terrorist Hunt o Team Survival funciona casi igual que en el modo para un jugador: abre el acceso, echa un vistazo, lanza alguna que otra granada y atraviesa la sala a toda pastilla mientras cubres todos los ángulos posibles. Comunícate con tu equipo; acostúmbrate a anunciar todas tus acciones. En caso contrario, malgastarás muchísima munición.

Alguien debería llevar un pesado rifle de asalto con un cartucho considerable (M249). Alguien consciente de su misión: cargarse a cualquiera que se cruce en su camino. Se trata de que sirva de arrasador de calles y de acallador de fuegos enemigos, puesto que cuando avasallas a cualquier enemigo con una arma de este calibre, o se muere o sale por patas.

Para apoyar a tu hombre importante, selecciona el SPAS-12 o un buen rifle de asalto. Tu trabajo no es tanto el matar gente como el proteger al hombre escoba anteriormente citado. Él los desparrama y tú los rematas y vigilas su retaguardia. Procura contar siempre con un hombre que cubra cada una de las direcciones cardinales ya que una amenaza puede surgir por cualquier parte. Avanza despacio.

Los miembros de un equipo no deben avanzar muy cerca unos de otros. Los deathmatch en red de los *shooters* en primera persona han transformado a la gente en incondicionales de las granadas, bajo la máxima «si está hecho para explotar, pues que explote». Mantened las distancias para que una posible explosión nos os liquide a todos a la vez.

Que cada uno lleve su máscara de gas ya que, por norma, la gente suele dar mucha importancia a las armas en los deathmatch y se olvidan de las máscaras, hecho que redunda en una muerte más que segura. No obstante, una dosis generosa de gas lacrimógeno nubla la visión durante un buen rato, crea una nube de humo y da la vara durante varios minutos. Vale la pena contar con un par en el arsenal del equipo para sellar de forma temporal algún flanco.

Los francotiradores son la clave en Team Survival ya que provocan muchas bajas sin apenas arriesgarse. Colócalos cerca de la retaguardia de tu grupo, en un lugar que quede bien cubierto. Su misión consiste en liquidar a cualquiera que sea lo suficientemente estúpido como para aventurarse a pecho descubierto. También sirven para cubrir a los compañeros. Una táctica acertada consiste en utilizar a los francotiradores a modo de posición de apoyo. Como más de uno te perseguirá si decides huir, dirígete hacia tu francotirador y confía en su puntería para librarte del perseguidor. Un francotirador debería llevar una arma de reserva, como el Desert Eagle, por si acaso algún rival llega hasta él.

Si te unes a un equipo que no conoces del todo, lo idóneo es elegir al compañero con las mejores puntuaciones y pégate a él como una lapa. Lo más probable es que lo que haga, lo haga bien, y tú has venido a aprender.

A tu rollo, un objetivo fácil

En los modos Sharpshooter y Survival, las normas cambian. Juegas por tu cuenta.

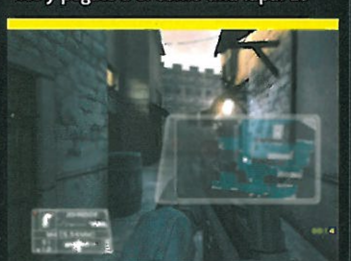
Estudia el nivel. Algunos, como el de la galería de tiro, están diseñados para cruzarlos con sigilo, mientras que otros, como el mapa de Peaks, van de perlas para arrasar sin contemplaciones. Selecciona el equipamiento a tenor de las necesidades.

Recuerda que cuando ejerzas de francotirador, lo más probable es que estés quieto. Si andas muy concentrado en tu labor, alguien puede venir por detrás y asestarte un tiro en la cabeza. Elige tu posición con mucho cuidado. Debe de tratarse de un lugar poco expuesto y con uno o dos puntos de acceso como mucho, a poder ser escaleras. Planta minas en los puntos de entrada en el ángulo correcto ya que no servirán de nada si cualquiera se puede colocar delante y dispararte por encima.

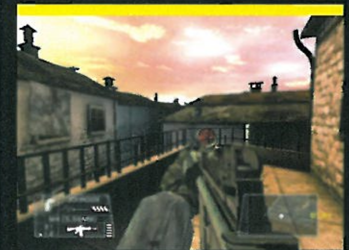
Si te va la acción a pie, no dejes jamás de moverte. Si debes detenerte, procura pegar la espalda a una pared o a una esquina y echa siempre un vistazo al espacio que te rodea. Jamás salgas a campo abierto o subas a un puesto elevado sin ponerte a cubierto.

Una zona en la que acabas de protagonizar un tiroteo ya no puede considerarse amiga. Has hecho mucho ruido. Si eres un francotirador, abandona el puesto y busca otro nuevo.

Por último, un consejo que nadie debe pasar por alto: los barriles de petróleo no son un buen lugar para esconderse. ¡Son inflamables y pueden explotar!



↑ Pulsa retroceso para ver un mapa.



↑ ¡Si te detectan, empieza a correr!

≫ Descubrirás que da a una carroza del desfile en la calle de abajo que alberga la bomba que debes desactivar. Envía a tu equipo para que desactive la bomba, a través de la salida de la planta baja del edificio, mientras tú matas a cualquiera que intente detenerlos. Atención sobre todo a las ventanas abiertas y a la furgoneta aparcada al lado de la bomba ya que ocultan a multitud de enemigos.

Una vez desmantelada la bomba, tienes que entrar en el edificio que hay al otro lado de la calle y acabar con el mecanismo a prueba de fallos de los terroristas; dispones de cinco minutos. Baja hasta el salón de la planta baja y avanza hasta la escalera.

Debes llegar al tercer piso, que está fuertemente custodiado; gracias al empleo de explosivos, podrás irrumpir sin grandes complicaciones y hacerte cargo de la última bomba.

Enhorabuena: acabas de salvar el desfile. Aprovecha para darte una buena fiesta.



Nivel Catorce: Aeropuerto

Nada más empezar el nivel debes actuar con sigilo. Colócate la máscara de gas y desenfunda el M249. El mayor problema lo tienes en el terrorista que hay en el primer pasillo. Ve hacia la izquierda, abre la puerta y cuélate para descubrir su posición. Cuando hayas superado la zona, corre a toda pastilla hasta pasar la mesa y métete en uno de los huecos en penumbras de la izquierda; el vigilante no podrá verte.

Sube por la escalera hasta pasar el cristal glaseado. Cuando pongas el pie sobre el suelo, entrará un vigilante por la puerta que queda a tu derecha, así que baja de nuevo las escaleras hasta que vuelva a entrar. Cuélate detrás de él y abre la puerta de golpe, de modo que puedas ver por dónde se va; cuélate sin hacer ruido y poco a poco por la puerta de la izquierda. Ahora tienes que vértelas con un vigilante en el aparcamiento para seguir adelante. Planta los explosivos.

A partir de este momento, la cosa se reduce a un sinfín de carreras y tiroteos como los vividos en Nueva Orleans. Primero debes alcanzar a Crespo y luego atraparlo. Cuando en este tramo lancen una granada, casi siempre será de gas lacrimógeno, razón por la cual debes llevar la máscara. Pégate a Crespo hasta que llegue al avión y habrás completado, por fin, *Tom Clancy's Rainbow Six 3*.

FIN



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!

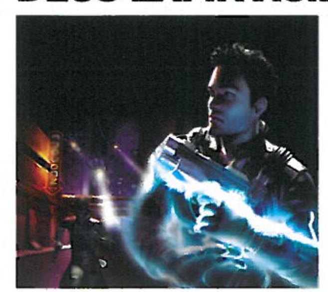


Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

DEUS EX: INVISIBLE WAR



CON su inimitable combinación de RPG y acción en primera persona, *Deus Ex: Invisible War* es la continuación de un título que supo hacerse un lugar entre los clásicos de todos los tiempos.

En esta demo te proponemos dar tus primeros pasos en la resolución de una tremenda conspiración, una guerra invisible cuyo desenlace, sin embargo, podría destruir a toda la humanidad. Usa toda la tecnología a tu alcance, incluyendo las más sofisticadas armas e implantes biónicos, para cumplir tu primera misión y liberar un jet retenido y guardado por esbirros de lo más desagradables. No dudes en acabar con todos aquellos que se interpongan en tu camino, pero recuerda que a veces el sigilo y la inteligencia son mejores estrategias que la fuerza bruta.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER/AGACHARSE**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MIRAR/GIRAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**NAVEGAR INTERFAZ**
BOTÓN A	**USAR**
BOTÓN B	**CAMBIAR ARMA**
BOTÓN X	**INVENTARIO**
BOTÓN Y	**SALTAR**
GATILLO IZQUIERDO	**DISPARO ALTERNATIVO**
GATILLO DERECHO	**DISPARO**
BOTÓN BLANCO	**ACCESO A DATOS**
BOTÓN NEGRO	**BIOMODS**

WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO



WALLACE y Gromit son dos peculiares personajes cuyas televisivas aventuras animadas empiezan a tener muchos aficionados en nuestro país. La misión de Gromit en la demo consistirá en liberar al pequeño elefante que se halla prisionero en la jaula del zoo. El bípedo contará con la inestimable ayuda de Wallace, que podrá reparar diversos dispositivos utilizando las tuercas, tornillos y herramientas que vaya recogiendo Gromit. También podremos disfrutar de un nivel de bonificación en donde poner a prueba nuestra destreza en los saltos y activar una serie de retos que nos proporcionarán valiosas monedas. En definitiva, un juego plataformero donde los haya con muchas sorpresas y un aspecto de lo más interesante, sobre todo por su fidelidad al espíritu y la estética de la serie.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**MOVER**
BOTÓN A	**SALTO**
BOTÓN B	**EQUIPAR DISPOSITIVOS**
BOTÓN X	**GOLPEAR/DISPARAR**
BOTÓN Y	**ACTIVAR/LLAMAR WALLACE**
GATILLO IZQUIERDO	**MIRAR/APUNTAR**
GATILLO DERECHO	**AGACHARSE**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME



SÍ. Estamos convencidos de que éste es un juego que no puede faltar en ninguna videoteca que se precie, ya que pertenece a una rara especie denominada «obra maestra». Para que puedas comprobar en primera persona por qué éste es uno de los títulos más importantes del catálogo de Xbox, te presentamos una demo en la que deberás recorrer las mágicas habitaciones de un fantástico y gigantesco palacio oriental, a la vez que recuperas una daga encantada, conquistas a una hermosa princesa, derrotas a hordas de zombis y monstruos de arena, luchas porque el tiempo no se salga de madre y vences al malvado brujo de rigor. Tus únicas armas serán tu espada, tu increíble agilidad y la inteligencia a la hora de resolver variados enigmas.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**CÁMARA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**NAVEGAR INTERFAZ**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**CANCELAR**
BOTÓN X	**ATACAR**
BOTÓN Y	**USAR DAGA**
GATILLO IZQUIERDO	**RETROCEDER TIEMPO**
GATILLO DERECHO	**ACCIÓN ESPECIAL**
BOTÓN BLANCO	**VISTA ALTERNATIVA**
BOTÓN NEGRO	**MIRAR**





LINKS 2004

SEGÚN muchas opiniones, se trata del mejor juego deportivo del momento. *Links 2004* te propone ponerte en la piel del español Sergio García para, palo en mano, relajarte en los hoyos del Links 2004 Open. O si no, puedes probar tus habilidades, capacidad de concentración y buen pulso jugando los cuatro hoyos de la competición de *putting*, o bien superando el reto «Par 3»; eso sí, en modo novato, para que puedas familiarizarte bien con los nada complicados controles del juego. Te garantizamos que una vez compruebes con qué fidelidad han modelado los hoyos los artistas de XSN Sports, y cómo de reales son los movimientos y gestos de victoria o decepción de nuestros golfistas, ya nunca más querrás jugar al golf si no es en una Xbox.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**FUERZA DEL GOLPE**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**GOLPE CON EFECTO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**APUNTAR**
BOTÓN A	**SELECCIÓN/VER MARCADOR**
BOTÓN B	**TIPO DE GOLPE**
BOTÓN X	**VISTA DE PÁJARO/RETÍCULA**
BOTÓN Y	**INFORMACIÓN**
GATILLO IZQUIERDO	**ALEJAR MARCADOR**
GATILLO DERECHO	**ACERCAR MARCADOR**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**MOVIMIENTO LIBRE**

NHL RIVALS 2004

ESTÁ claro que pocos acontecimientos hay más espectaculares que el hockey sobre hielo. Se trata de un deporte que ha inspirado más de una película y entorno al cual se han construido no pocos juegos. Notable ha sido, en esta ocasión, el esfuerzo de XSN Sports por trasladar a nuestra Xbox este extraordinario espectáculo con todos sus movimientos, jugadas y su inconfundible sabor americano. Un deporte rudo pero tremendamente divertido y adictivo a los mandos de la consola. En esta demo podrás enfrentarte a un amigo o a la máquina y sentirte como una auténtica estrella del hockey sobre hielo. Además, para que la experiencia sea completa podrás cruzar algo más que palabras cuando la cosa se ponga desagradable con algún integrante del equipo contrario.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**PASE DIRIGIDO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**TÁCTICA/ESTILO DE JUEGO**
BOTÓN A	**PASE/CAMBIAR JUGADOR**
BOTÓN B	**DEKE/AL CUERPO**
BOTÓN X	**TIRO/TOQUE STICK**
BOTÓN Y	**ELEVAR/BLOQUEAR PUCK**
GATILLO IZQUIERDO	**PIVOTAR**
GATILLO DERECHO	**TURBO**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

PELÍCULAS EN EL DVD

Trailers de juegos para Xbox

- » ARMED & DANGEROUS
- » BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II
- » DRIVER 3
- » JAMES BOND 007 EVERYTHING OR NOTHING
- » MISSION IMPOSSIBLE: OPERATION SURMA

ROGUE OPS

NIKKI Connors es una chica de armas tomar, con cantidad de recursos, muchas armas y tiempo libre para dedicar a sus enemigos, quienes conocerán de una vez por todas a qué sabe la venganza. Con su familia asesinada, Nikki se alista en un programa de dos años para convertirse en una máquina de matar, aunque aún deberá pasar una última prueba que asegure su efectividad en situaciones de máxima tensión. Una primera misión en un lugar llamado La Casa Negra, aquí, en España, en la que, con nuestra ayuda y un poco de suerte, tendremos que infiltrarnos. No dudes en disparar ya que estarás ante asesinos despiadados, aunque a veces un poco de discreción y seguir los consejos de nuestro enlace podría resultar más sensato.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MIRAR**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**SELECCIÓN ARMA/DISPOSITIVO**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**EQUIPAR ARMAS**
BOTÓN X	**AGACHARSE**
BOTÓN Y	**ACTIVAR DISPOSITIVO**
GATILLO IZQUIERDO	**VISTA**
GATILLO DERECHO	**DISPARO**
BOTÓN BLANCO	**XBOX COMMUNICATOR**
BOTÓN NEGRO	**AMPLIAR MAPA**

D&D HEROES

ATARI y Wizards of the Coast ya saben lo que es trabajar juntos para trasladar al ordenador el apasionante mundo de *Dungeons & Dragons*, uno de los juegos de rol clásico más populares entre los aficionados al género. No contentos con joyas como *Neverwinter Nights*, ambos sellos se alían de nuevo para, con un enfoque algo más arcade, contar la historia de un malvado mago dispuesto a poner en un serio brete al legendario Reino de Baele y de los héroes que deberán hacerle frente usando la espada y la magia. Elige tus paladines entre el guerrero, la exploradora, la maga y el clérigo para, en solitario o con un amigo, recorrer las cavernas subterráneas del Castillo de Baele y derrotar al poderoso jefe final.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**NAVEGACIÓN**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**AJUSTAR CÁMARA/AUTOMAPA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**NAVEGAR MENÚS**
BOTÓN A	**COMBINACIÓN EN MELÉ**
BOTÓN B	**ÍTEM**
BOTÓN X	**MOVIMIENTO PODEROSO 1**
BOTÓN Y	**MOVIMIENTO PODEROSO 2**
GATILLO IZQUIERDO	**BLOQUEAR**
GATILLO DERECHO	**MENÚ DE ACCIÓN**
BOTÓN BLANCO	**POCIÓN CURATIVA**
BOTÓN NEGRO	**POCIÓN MÍSTICA**

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....

....

....

....

....

....

....

....

....

....



Splinter Cell: Vselka Submarine

INFORMACIÓN DEL JUEGO
ANÁLISIS: **NÚMERO 10**
PUNTUACIÓN: **9,0**
JUGADORES DEMO: **1**

Qué ofrece

La segunda parte de la última misión de Sam Fisher, disponible hasta la fecha únicamente en *Xbox Live*. Tras destapar una conspiración del coronel Alekseevich, quien pretendía hacerse con el submarino nuclear Vselka, Sam se ha colado a bordo. Alekseevich y Masse están muertos, pero la trama continúa.

Qué debes hacer

Con el Vselka en movimiento, Sam debe trastear el servidor central y transmitir su posición a Third Echelon. Este servidor está en las cubiertas inferiores, de modo que deberás abrir las puertas selladas. Cuando hayas introducido los datos pertinentes en los ordenadores, el Vselka se sumergirá. Sólo hay una salida: los conductos de los torpedos, pero están bien custodiados. Liquida a los hombres de Alekseevich y cuélate en el conducto para completar tan peliguado nivel.

¿Algo más?

A diferencia de la primera misión en el Vselka, los vigilantes no utilizan rifles automáticos (ya que podrían abrir un agujero en el casco). No creas que la noticia es tan buena como parece ya que las escopetas de los vigilantes pueden resultar más letales en los estrechos pasillos del submarino. Además, este nivel es mucho más oscuro. En teoría esto debería beneficiarte, pero los vigilantes van equipados con linternas en los cascos. ¡Maldita sea!

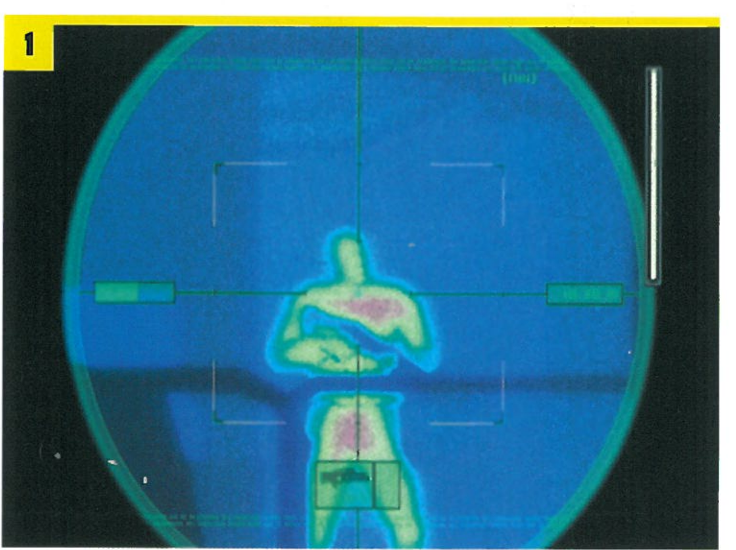


COMO... DESCARGAR LA MISIÓN



Espera a que la barra de carga verde se rellene para poder jugar.

Debes tener una partida guardada de *Splinter Cell* en el disco duro de tu Xbox (para realizar las comprobaciones, acude al menú principal de la consola). De no ser así, carga el juego completo y crea un nuevo perfil. Carga el disco de demos y selecciona la opción de «Contenido Descargable» del menú. Espera a que el contenido se haya guardado en tu disco duro y pulsa A para volver al menú principal. Regresa a la partida completa de *Splinter Cell* y carga tu perfil. Dirígete al menú de los niveles y selecciona la opción del submarino Vselka. Accederás a este increíble nivel de inmediato.



1 Gira por la primera a la izquierda y entra en la sala de informática. Liquida al vigilante y a su compañero. Accede a los tres ordenadores.



2 Corre hacia el extremo opuesto del pasillo y recoge el botiquín. Entra en el hueco principal que hay al lado y liquida al vigilante.



3 Cruza la zona de la cocina y vuelve a entrar en el hueco principal. Intenta lanzar una botella a través de la puerta para llamar la atención del vigilante. Liquídalo antes de que dé la voz de alarma. Colócate en una zona oscura para que no te detecte antes de tiempo.



4 En el pasillo siguiente, a la izquierda, descubrirás tres puertas. Tras la primera y la tercera hay vigilantes. Dispara una granada de humo cerca de la primera puerta para anular a ambos. Dispárales cuando caigan al suelo para que no se levanten más adelante.

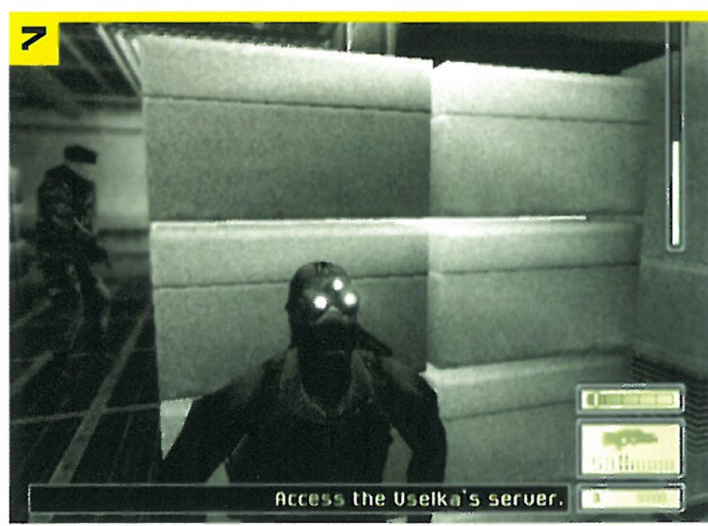


5 Cuando hayas matado a ambos vigilantes, pasa por la tercera puerta, entra en el pasillo y accede al ordenador. Contiene un mensaje de Alekseevich para Budanov que incluye el código de la puerta de la armería. ¡No pierdas este archivo tan importante!

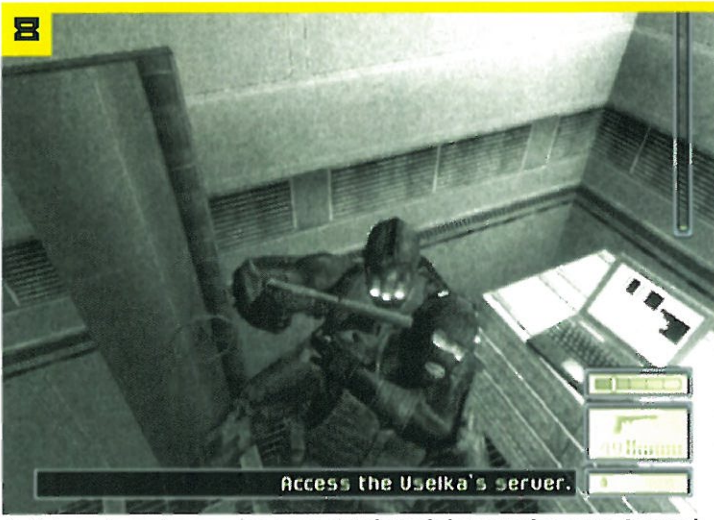


6 Baja por la escalera y no pierdas de vista al vigilante que patrulla por la sala que hay al fondo. Antes de matarlo, abre la puerta de la armería y recoge las minas de pared y munición. También hay una caja de granadas que te pueden ir de perlas.

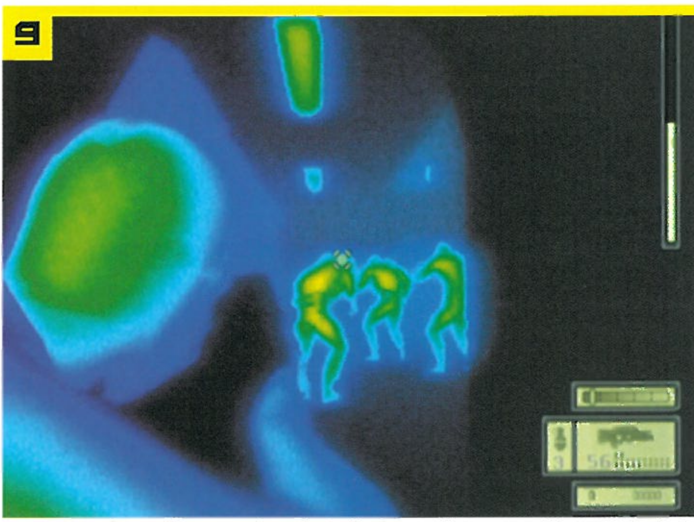




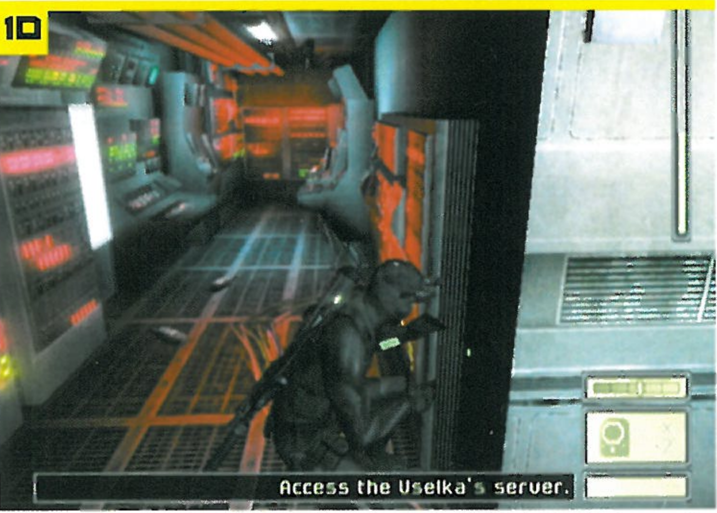
↑ Recoge el botiquín que hay en el pasillo y mata al vigilante. Para llamar su atención, lanza una botella desde la armería. Descubrirás que la escalera que conduce a la cubierta inferior está custodiada por más de un vigilante.



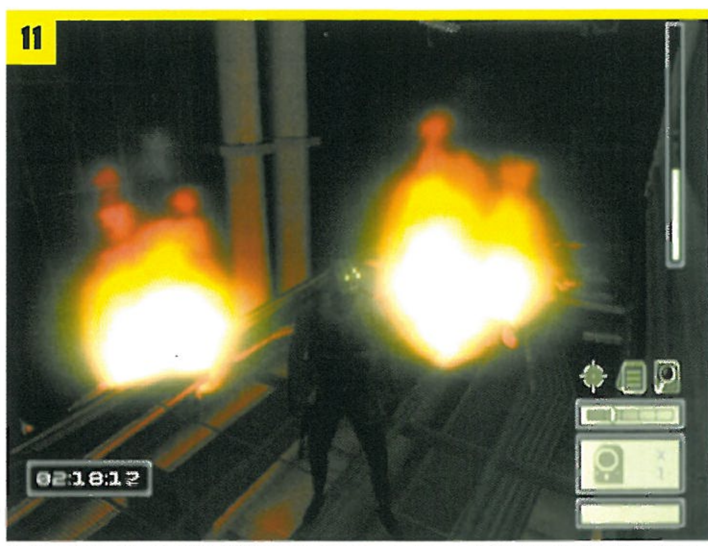
↑ Baja por la escalera y espera a que el vigilante de la izquierda se vaya. Agarra al vigilante con la consola y noquéalo, o bien utilízalo a modo de escudo humano para pillar al segundo vigilante.



↑ Dispara al patrullero cuando esté girado de espaldas; cruza el hueco principal. Lanza una granada de humo a través de la puerta para noquear a tres o cuatro vigilantes que hay al otro lado.



↑ Antes de acceder al servidor central que hay en la sala siguiente, planta una mina en una pared cercana. Cuando entren dos vigilantes, dispara a uno y deja que el segundo caiga en la trampa explosiva.



↑ No abras el conducto del torpedo hasta que hayas plantado una bomba. Pega una mina de pared en el muro opuesto del hueco central. Accede al ordenador del torpedo y los vigilantes explotarán.



↑ ¡Sólo dispones de 150 segundos para escapar! Desenfunda tu SC-20K para abrir fuego y liquidar a cuatro vigilantes en los pasillos que conducen a la sala del torpedo. Salta al interior del conducto para completar el nivel.

FIN





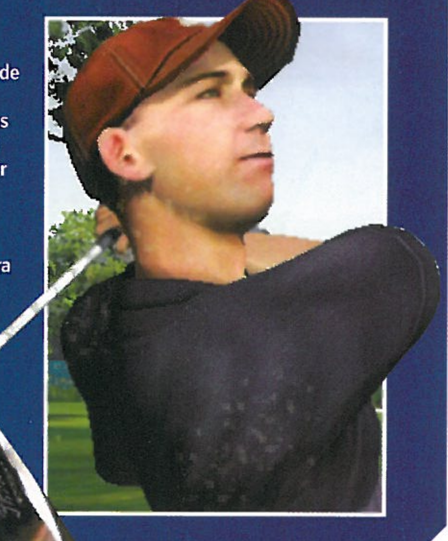
EL GRAN RETO

EN ESTA OCASIÓN, el Gran Reto se vuelve más elitista que nunca ya que gira en torno a la demo de *Links 2004* o, lo que es lo mismo, la gran oportunidad de emular a Sergio García en nuestra consola. El reto que os proponemos parece *a priori* muy sencillo pero no lo es tanto: entra en el modo Career, elige a Sergio García, escoge la opción Rookie Tour y luego entra en Skill Events. Ahora accede a Putting Course e intenta completar los cuatro hoyos que se te ofrecen con el menor número de putts. Conseguirlo en seis golpes es relativamente fácil, en cinco ya no tanto, y en cuatro es casi imposible... pero eso es lo que deberías intentar.

Si consigues una buena marca, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviár simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de una puntuación.

¿Los premios? Las cinco mejores marcas recibidas obtendrán como premio un juego *Links 2004*. En caso de que haya empates múltiples, se procederá a realizar un sorteo entre los ganadores. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 5 de abril (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 27 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de mayo.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso Reto *Links*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es





GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Links* Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de abril. Los ganadores saldrán publicados en el número 27 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (junio).

Nombre:....................

Apellidos:..................

Dirección: ....

Localidad: ....

Provincia: ....

C.P.: ....

Marca: ....

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO

Grabbed by the Ghoulies

Fran Cañas Méndez (Badajoz)..............................66
José María Mayorga (Ciudad Real).........................65
Javier García Álvarez (Madrid) 59
José Ángel Vázquez García (Pontevedra) 59
Bruno Pizarro Rodríguez (Granada) 59

CONCURSO

GANADORES BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN



Antonio Fernández Gomarin (Santander)
Alberto Cerezo Rodríguez (Valencia)
Juan Ruiz Teomiro (Madrid)
Sara Martín Cerón (Almería)
Carlos Marín Angulo (Lugo)
Juan José González Gras (Alicante)
Ángel Luis Álvarez Baños (Palencia)
David Colina Donosti (Cantabria)
Juan Carlos Cisneros Alor (Madrid)
José David Briones Fuentes (Guadalajara)



MASTER AND COMMANDER: AL OTRO LADO DEL MUNDO

JACK «El afortunado» Aubrey es un famoso e intrépido capitán de la Armada Británica. Su barco, el Surprise, es atacado de repente por un enemigo muy superior. Con el HMS Surprise seriamente dañado y gran parte de su tripulación herida, Aubrey se debate entre el deber y la amistad cuando emprende una persecución de alto riesgo que le llevará por dos océanos, para interceptar y capturar a su adversario. Se trata de una misión que puede decidir el destino de una nación, o destruirle a él y a sus hombres. Ambientada en las guerras napoleónicas y basada en los libros de Patrick O'Brian, *Master and Commander* es una gozada, un caramelito para todos los amantes del buen cine de aventuras. Russell Crowe, mejor que nunca en la piel del carismático personaje del capitán Jack Aubrey, da todo un recital en un largometraje que os mantendrá pegados en el asiento y acabará con vuestras reservas de palomitas. Destaca también la abrumadora escena del tifón, una maravilla hiper realista de la que hasta vosotros saldréis salpicados. Simple y puro entretenimiento de la mano de un Peter Weir (*The Last Wave, El Club de los Poetas Muertos...*) especialmente inspirado.

EXTRAS

- Tráiler
- Ficha Técnica
- Making Off
- Un vistazo a *I robot*
- Documentales
- Y más

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **PETER WEIR**
INTÉRPRETES: **RUSSELL CROWE, PAUL BETTANY, JAMES D'ARCY, BILLY BOYD**
AUDIO: **CASTELLANO EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS Y CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **AVENTURAS**
DISTRIBUIDOR: **FOX**

A PROPÓSITO DE SCHMIDT

WARREN SCHMIDT se encuentra en varias encrucijadas al mismo tiempo. Para empezar, se acaba de jubilar tras trabajar durante toda su vida en una empresa de seguros y ahora se siente completamente perdido. Además, su única hija, Jeannie (Hope Davis), está a punto de casarse con un necio. Y, por si eso no fuera poco, su mujer Helen, con la que llevaba 42 años casado, ha muerto repentinamente... Sensacional película que dejó boquiabiertos a propios y a extraños gracias a sus ingentes dosis de humor agrio, casi negro, y a su escéptica visión de la realidad. Cuesta imaginar a otro actor que no sea Jack Nicholson en la piel del señor Schimdt y es que este legendario intérprete consigue demostrar que el paso del tiempo no ha hecho mella en sus habilidades artísticas, pues su trabajo en esta película es uno de los mejores de su dilatada carrera. Sin duda alguna, una de las sorpresas del año pasado.

INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **ALEXANDER PAYNE**
INTÉRPRETES: **JACK NICHOLSON**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
GÉNERO: **COMEDIA**
DISTRIBUIDOR: **TRIPICTURES**

FEMME FATALE

UNA BELLA mujer está contemplando una película en la habitación de un hotel. Su nombre es Laure Ash y es una mujer tan seductora como peligrosa: lo que se suele llamar una auténtica *femme fatale*. Junto a su amante, Black Tie, está preparando un golpe de lo más preciso durante la celebración del Festival de Cannes. Se trata de robar un valiosísimo collar de diamantes que llevará la amante de un director de cine. Si hay algún director que haya heredado las buenas maneras de Hitchcock en beneficio de un género tan celebrado como el *thriller*, ése es, sin duda, Brian de Palma. El realizador estadounidense volvió no hace mucho a las carteleras con este curioso filme en el que despliega todo su arte en la composición de escena. Sin ser una de sus películas más destacables, *Femme Fatale* termina convirtiéndose en un producto de suspense muy efectivo y de consumo rápido.



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **BRIAN DE PALMA** INTÉRPRETES: **ANTONIO BANDERAS, REBECCA ROMIJN-STAMOS** AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS Y FRANCÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **THRILLER** DISTRIBUIDOR: **WARNER**

ÚLTIMA LLAMADA

SHEPART es un publicista arrogante en Nueva York. Pero su vida da un giro de 360 grados cuando de forma instintiva contesta una llamada telefónica en la cabina que ha estado usando para engañar a su esposa. La persona que le llama es un francotirador invisible que le está apuntando desde lo alto de alguno de los edificios vecinos, y le exige que juegue limpio con su esposa y su novia. A pesar de su ingenio y de la ayuda improbable del capitán Ramsey, la vida de Stu cambiará incluso si consigue salir vivo. Trepidante y tensa película que tiene en la economía su principal arma. Un sólo escenario, apenas cuatro actores principales y un argumento perfectamente diseñado para que no movamos un solo dedo desde el principio hasta el fin del rodaje. Una de las películas más personales e interesantes del irregular Joel Schumacher (*Línea Mortal, Tigerland, 9 Días...*).



INFORMACIÓN DEL DVD

DIRECTOR: **JOEL SCHUMACHER** INTÉRPRETES: **COLIN FARELL, KIEFFER SUTHERLAND, FOREST WHITAKER** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **THRILLER** DISTRIBUIDOR: **FOX**

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 1
- Video especial lanzamiento

ROX 2
- Project Gotham Racing
- NHL Hitz 20-02
- Mad Dash Racing
- Fusion Frenzy

ROX 3
- Wreckless
- Amped: Freestyle Snowboarding
- Blood Wake
- Dave Mirra Freestyle BMX 2

ROX 4
- Gun valkyrie
- Oddworld: Munch's Oddysee
- Dead or Alive 3
- Cel Damage

ROX 5
- Jet Set Radio Future
- NBA Inside Drive 2002
- Max Payne
- Dark Summit
- Crash Bandicoot

ROX 6
- Spider-Man: The Movie
- Circus Maximus
- Gun Metal
- Star Wars: Jedi Starfighter

ROX 7
- Conflict: Desert Storm
- Street Hops
- Enclave

ROX 8
- Crazy Taxi 3
- Hunter: The Reckoning
- Taz: Wanted
- Battle Engine Aquila

ROX 9
- Colin McRae Rally 3
- Deathrow
- Rally Fusion
- Chase
- Hitman 2

ROX 10
- Splinter Cell
- Deathrow
- Sega GT 2002
- Chase
- Madden NFL 2003

ROX 11
- Blinx
- ATV 2
- Battle Engine Aquila
- Tigre Woods 2003
- Tom Clancy's Ghost Recon
- Quantum Redshift

ROX 12
- ToeJam & Earl III
- Fireblade
- Reign of Fire
- NBA Inside Drive 2003
- Splashdown
- TransWorld Snowboarding
- Mat Hoffman's Pro BMX 2

ROX 13
- Indiana Jones and the Emperor's Tomb
- Shenmue II
- Panzer Dragoon Orta
- The House of the Dead III
- Lamborghini
- Vexx

ROX 14
- Racing Evoluzione
- MX Superfly
- Pro Race Driver
- Dr Muto
- Panzer Dragoon Orta
- Colin McRae Rally 3
- Spider-Man
- Tom Clancy's Ghost Recon

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager





















CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. .... Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Caducidad: ___ / ___

Nombre del titular: ________________ Firma: ________

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4 ☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8
☐ nº9 ☐ nº10 ☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14 ☐ nº15



PRÓXIMO NÚMERO

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD

DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»Armed & Dangerous
Uno de los juegos más originales y divertidos jamás realizados por LucasArts.

»Top Spin
Salta a la cancha y enfréntate contra los mejores jugadores de tenis de todo el mundo.

»Broken Sword: El sueño del Dragón
Prueba el título que ha revolucionado el género de las aventuras gráficas.

»Sonic Heroes
El erizo azul de Sega hace su debut en Xbox con esta espectacular demo jugable.

»Carve
Lo importante no es sólo ganar, sino cuantas acrobacias puedes hacer en esta carrera acuática.

»Wrath Unleashed
Criaturas de fantasía combaten a vida o muerte en este juego que combina magia y estrategia.

»Colección Tom Clancy
- Splinter Cell
- Rainbow Six 3
- Ghost Recon
- Ghost Recon: Island Thunder
- Rainbow Six 3
- Pandora Tomorrow (video)

NUEVOS ANÁLISIS

- »Splinter Cell: Pandora Tomorrow
- »Whiplash
- »Goblin Commander
- »Robocop
- »Spy Hunter 2
- »Sonic Heroes
- »R: Racing
- »Spawn

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

»¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »Terminator 3: Redemption
- »World Championship Pool 2004
- »Sonic Heroes
- »Conan
- »Beyond Good & Evil
- »Baldur's Gate: Dark Alliance II

...Y más vídeos de juegos Xbox

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.

Microsoft XBOX

SERVICIO DE VENTA POR CORREO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL: 3€ /499pts. URGENTE: 6€ /998pts.)



ENVIO A DOMICILIO · CLUB DEL CAMBIO
COMPRAVENTA USADOS · JUEGOS EN RED

A CORUÑA ¡NUEVA!
c/Villa de Negreira, 21 - Bajo - 15010 A CORUÑA
881 914 586 EMAIL: acoruna@gameshop.es

ÁLAVA
c/Plaza San Antón, 2 - 01001 VITORIA -GASTEIZ
945 120 927 EMAIL: vitoria@gameshop.es

ALBACETE
c/Pérez Galdós, 36 - 02003 ALBACETE
967 50 72 69 EMAIL: albacete@gameshop.es

c/Nueva, 47 - 02002 ALBACETE
967 19 31 58 EMAIL: comercial@gameshop.es

c/Melchor de Macanaz, 36 - 02400 HELLÍN
967 17 61 62

c/Corredera, 50 - 02640 ALMANSA
967 34 04 20

BADAJOZ ¡NUEVA!
c/Pedro Callejo Alonso, S/N - 06004 BADAJOZ
924 25 22 12 EMAIL: badajoz@gameshop.es

BARCELONA
c/Santiago Rusiñol, 31 BAJOS - 08870 SITGES
93 894 20 01

c/Parellada, 22 (LES GALERIES) - 08720
VILAFRANCA DEL PENEDES 93 892 33 22

Boulevard Diana, Escolapis, 12 Local 1B - 08800
ANOVA I LA GELTRU 93 814 38 99 EMAIL: vilanova@gameshop.es

CÁDIZ
c/Benjumeda, 18 - 11003 CÁDIZ
956 22 04 00 EMAIL: cadiz@gameshop.es

da. Almirante León Herrero, S/N "C.C. SAN FERNANDO PLAZA"
11100 SAN FERNANDO 956 59 16 68

CANTABRIA
c/Juan XXIII, 1 - 39600 MALIAÑO - MURIEDAS
942 26 15 94 EMAIL: santander@gameshop.es

CÓRDOBA
c/Llanete de San Agustín, 1
14900 LUCENA 957 51 52 74

GRANADA
c/Arabial frente Hipercor - 18004 GRANADA
958 80 41 28

JAÉN
c/Paseo de Linarejos, 1
23700 LINARES 953 65 74 00

LAS PALMAS ¡NUEVA!
c/Juan de Bethencourt, S/N "C.C. AULAGA" L-18
35600 PUERTO DEL ROSARIO (FUERTEVENTURA) 928 546 118

LEÓN
c/Antonio Valbuena, 1 - 24004 LEÓN
987 25 14 55 EMAIL: leon@gameshop.es

LLEIDA
c/Trinitaris, 4 Bajo - 25001 LLEIDA
973 200 499 EMAIL: lleida@gameshop.es

MURCIA ¡NUEVA!
. de La Constitución, 79 - 30870 MAZARRÓN 968 59 28 30
La Costa Cálida, 57 - 30860 PUERTO MAZARRÓN 968 15 40 05

TARRAGONA
c/Mare Molas, 25 BAJO - 43202 REUS
977 33 83 42

TENERIFE
c/Mónaco, 8 - Edificio Marte - 38650 LOS CRISTIANOS
ONA (TENERIFE) 922 75 30 52 EMAIL: tenerife@gameshop.es

TOLEDO
c/Cervantes, 4 BAJO - 45600 TALAVERA DE LA REINA
925 81 66 94 EMAIL: talavera@gameshop.es

VIZCAYA
c/General Eraso, 8 - 48014 DEUSTO - BILBAO
94 447 87 75 EMAIL: bilbao@gameshop.es

Avenida Antonio Miranda, 3 - 48902 BARACALDO
94 418 01 08

XBOX + SPLINTER C + HALO — 199€

XBOX + 4 CLASSICS — 209€

XBOX + MIDTOWN M.3 + HALO — 199€

XBOX + MM3 + HALO + PROJECT G. RACING 2 — 219€

XBOX + MM3 + HALO + TERMINATOR 3 — 219€

XBOX + COUNTER STRIKE + COMMUNICATOR + MM3 + HALO — 239€

XBOX + CONTROLLER + TOP SPIN — 199€

XBOX CRYSTAL + CONTROL — 199€ HAZ TU RESERVA


LLÉVATE CON TU XBOX 2 MESES DE CONEXIÓN GRATIS A XBOX LIVE!

XBOX CONTROLLER — 39€

DVD KIT XBOX — 29€

ADAPTADOR RF — 25€

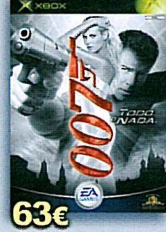
CABLE OPTICO — 18€

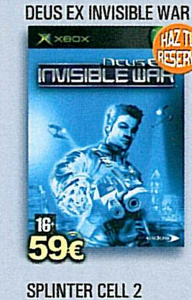
CABLE SCART ADV. SALIDA ÓPTICA — 29€

XBOX LIVE S. KIT (COMMUNICATOR: 29€) — 59€

XBOX LIVE + ADSL WANADOO — 99€

5.1 4GAMERS — 149€
VGA BOX (COMPATIBLE TODAS CONSOLAS) — 69€


007 TODO O NADA — 63€

BALDUR'S GATE II — 59€

DEUS EX INVISIBLE WAR — 59€ HAZ TU RESERVA

LEGACY KAIN DEFIANCE — 59€

MAFIA — 64€

MANAGER LIGA 2004 — 59€ HAZ TU RESERVA


PRINCE OF PERSIA — 44€

SONIC HEROES — 59€

SPLINTER CELL 2 — 59€ HAZ TU RESERVA

TENCHU REGRESO TINIEBLAS — 59€ HAZ TU RESERVA

TOP SPIN + DVD KIT — 59€

UNREAL II AWAKENING — 59€


AMPED 2 — 39€

ARMED & DANGER — 59€

AUTO MODELLISTA — 63€ HAZ TU RESERVA

BEYOND G & EVIL — 29€

BLINX — 29€ HAZ TU RESERVA

BREAKDOWN — 63€ HAZ TU RESERVA

BRUTE FORCE — 29€ HAZ TU RESERVA

BUFFY CHAOS — 29€

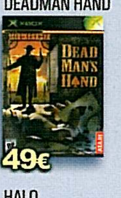
CRASH NITRO KART — 29€


COLIN McRAE 3 — 29€ HAZ TU RESERVA

COUNTER STRIKE — 39€

CRIMSON SKIES — 39€

DEADMAN HAND — 49€

DOAX VOLLEY — 29€ HAZ TU RESERVA

EL HOBBIT — 15€

ENTER MATRIX — 29€

FALLOUT — 59€

FIFA 2004 — 64€


GRABBED GHOUL. — 39€
GOBLIN COMMAND. — 49€
GTA PACK — 69€
HALO — 29€ HAZ TU RESERVA
HUNTER REDEMEER — 15€
GLADIATOR — 29€
MACE GRIFFIN — 15€
MAX PAYNE 2 — 64€
METAL ARMS — 15€




MGS 3 — 29€
MIDTOWN M. 3 — 29€ HAZ TU RESERVA
MOH RISING SUN — 63€
MTX MOTOTRAX — 59€
NBA INSIDE 2004 — 39€
NFS UNDERGROUND — 63€
P.GOTHAM RACING 2 — 59€
PITFALL — 59€
R: RACING — 63€ HAZ TU RESERVA


SEGA GT ONLINE — 44€
SILENT SCOPE C. — 59€
SPAWN — 63€ HAZ TU RESERVA
SPY HUNTER 2 — 54€ HAZ TU RESERVA
SWAT — 29€
TRUE CRIME — 59€
WHIPLASH — 59€
WRATH UNLEASHED — 59€
XIII — 29€







SI ESTÁS INTERESADO EN NUESTRA RED DE FRANQUICIAS INFÓRMATE EN EL TELÉFONO 967 193 158, EN EL FAX 967 193 391 O EN EL E-MAIL FRANQUICIAS@GAMESHOP.ES

PELIGRO, ARMADOS HASTA LOS DIENTES...

ARMED AND DANGEROUS

Conoce a los Lionhearts: una harapienta e innombrable banda de rebeldes embarcada en una aventura imposible. Con su arsenal de armas extraordinarias, lograrán la victoria en 12.000 balas o menos. Si logran abrirse paso a través de un ejército de robots psicóticos y de los Goliaths destroza-muros, podrán salvar el mundo... si no lo han quemado antes...











armed.lucasarts.com

